

Nintendo®

Nº 261 • 3,50€

¡20 páginas de carreras!

Mario Kart 8

- ¡A fondo el mejor juego de Wii U!
- Especial Retro: Puntuamos todos los juegos de la saga

TRUCOS Y ESTRATEGIAS
Animal Crossing
Inazuma Eleven
Pokémon XY

¡Hora de comer!

Tomodachi Life

Los Mii te enseñan cómo viven en su propia isla

¡Novedades!
Kirby Triple Deluxe
Mario Golf World Tour
NES Remix 2
Child of Light....

8 424094 810024 00261

Canarias 3,65 €

Pokémon X/Y

Los mejores equipos Pokémon

Skylanders Trap Team

¡Nueva aventura Skylanders!

Sumario

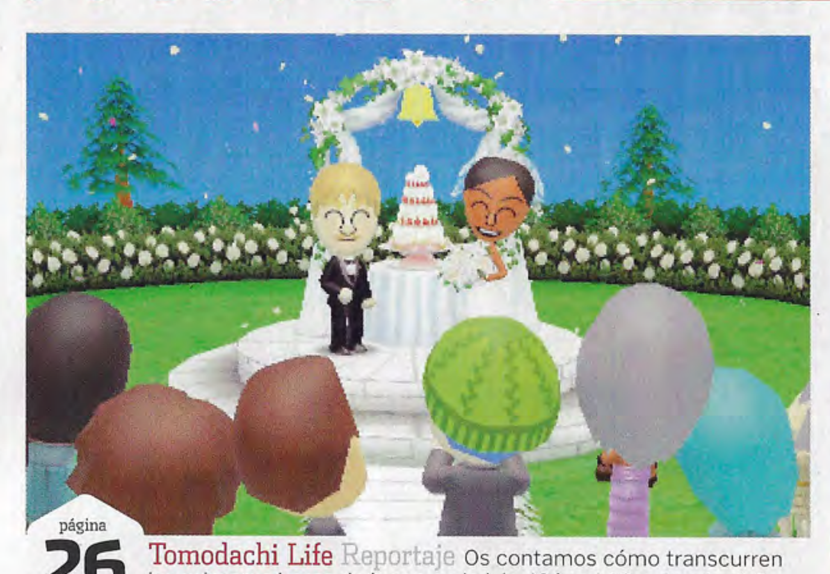
REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 261



Juan Carlos García

Bienvenidos

Acércate la revista a la nariz, ¿no te huele a gasolina? Pues es lo único que le falta, porque este número lleva la velocidad en las "venas". O sea, en cada página. Mario Kart 8 se ha adueñado de la Revista Oficial después de hacer lo propio con el catálogo de Wii U. No hemos podido contenernos, lo que vais a encontrar aquí es un especial Mario Kart en toda regla, con 10 páginas dedicadas al análisis del juego -que saldrá el 30 de mayo- y otras 10 páginas en las que repasamos y puntuamos todos los juegos de la saga, desde el recién recuperado Super Mario Kart de Super Nintendo al genial Mario Kart 7 de 3DS. Embalados como íbamos, habría sido fácil no caer en todo lo que además ofrece la revista este mes. Al pasar esta página espera el nuevo juego de los Skylanders cuya presentación hemos vivido en primera persona en Londres, y un poco más adelante descubrimos Inazuma Eleven Go, que llega en junio a 3DS, pero antes, en mayo, se estrena en Boing con la primera temporada de la serie; además tenemos un primer contacto con Hyrule Warriors, que acaba de confirmarse que llega a Japón en verano, y justo después de la review de Mario Kart 8 podréis disfrutar los análisis de Kirby Triple Deluxe, Mario Golf, NES Remix 2... Siento ir así de rápido, es la inercia después de bajarme del kart...



página 26 **Tomodachi Life** Reportaje Os contamos cómo transcurren las primeras horas de juego en la isla. ¡Cómo! ¿Que hay boda?



página 30 **Análisis** Mario Kart 8 Diez páginas dedicadas en exclusiva a desmenuzar con todo detalle el mejor juego de Wii U.

¡MIL PERDONES!

En el número anterior se nos colaron unas cuantas erratas en la revista, y es justo rectificar y pedir perdón. Prometemos ser más cuidadosos y estar más atentos la próxima vez.



DIDDY KONG NO ESTÁ EN MARIO KART 8 y a nosotros se nos coló su cara entre los pilotos que aparecerían en el juego. No fue una primicia, sino una metedura de pata.

Planeta
Skylanders Swap Force
LOS 6 MÁS POTENTES

ESTA ES LA PÁGINA DE SKYLANDERS tal como debería haberse publicado. Si os fijáis, solo en Freeze Blade y Doom Stone coincidían el texto con la imagen del Skylander. Sentimos profundamente la confusión.

Agenda Nintendo®

LO QUE DEBES JUGAR, VER Y HACER ESTOS MESES.



Mayo 30

Wii U Mario Kart 8

La edición especial Mario Kart 8 Premium Pack (32GB, negra y juego MK8) sale a la vez que el juego, así como los mandos de Wii Plus Peach y Yoshi. Si reservas el juego o la edición limitada en GAME, podrás llevarte esa camiseta tan guay.

Televisión

Cars

La vida de Rayo McQueen iba a dar un giro al mismo tiempo que las películas de animación no volverían a ser iguales. Compruébalo tú mismo en Disney Cinemagic, 1 de junio a partir de las 21h.

Junio 1



Ya disponible

Wii U Wii Karaoke U

Actualiza tu Wii Karaoke y añadirás nuevas vestimentas, podrás filtrar canciones por idiomas, usar los micrófonos inalámbricos...





Ya disponible

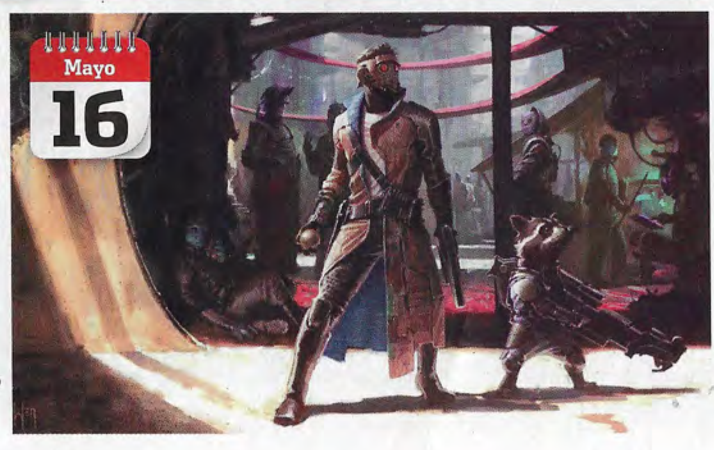
Banda Sonora Pokémon Black & Pokémon White

Redescubre los sonidos de Teselia con la banda sonora remasterizada de Negra y Blanca, con música compuesta entre otros por Junichi Masuda. A tu disposición en iTunes.

Cine Guardianes de la Galaxia

No te pierdas el especial sobre el estreno de Marvel (14 de agosto) en hobbyconsolas.com a partir del 16 de mayo. Podrás participar en varios concursos: el primero el 21 de mayo, con 15 packs de camiseta, funda de móvil, cuaderno y mousepad de la peli.

Mayo 16



Mayo 30

Cine

Dragon Ball Z

Battle of Gods se estrena en cines, en un evento especial que tendrá lugar en Cataluña, Baleares y País Vasco entre el 30 de mayo y el 1 de junio. Si estás, no faltes.



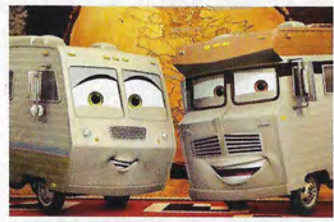
Julio 18

Wii-3DS-DS

Aviones Equipo de Rescate

La peli se estrena en verano, con Dusty Crophopper, el avión fumigador, metido ahora a bombero, pero las versiones de Wii, 3DS y DS llegarán en otoño gracias al acuerdo entre Little Orbit, Disney y Bandai Namco.







Prepárate



Wii-3DS-DS

Violetta

Experimentar con la música y el ritmo para convertirnos en estrellas del show, y desbloquear trajes y arte, son los objetivos del juego basado en la exitosa telenovela de Disney Channel que llegará este verano.

Wii U

Project Cars

Toda la pasión por el detalle, el amor por las carreras, la experiencia de años desarrollando juegos de coches llegará a Wii U a partir de noviembre. Permaneced muy atentos a las noticias de Slightly Mad Studios.



SUPER CONCURSO

CUT the ROPE

PACK 3 JUEGOS

En la Revista Oficial Nintendo tiramos la casa por la ventana y sorteamos 5 packs flipantes de Cut the Rope. Si quieres disfeutar de una mochila, un estuche y el juego de 3DS de tu "zampa caramelos" favorito, ¡a qué esperas para participar!

5 MOCHILAS

5 ESTUCHES

5 JUEGOS



PARTICIPA AQUÍ

hobbyconsolas.com/concursos/cut-the-rope

Revista Oficial Nintendo





Cine Inazuma Eleven

Dentro del Especial 'Inazuma al Mundial', el día 13 a las 18.55h toca ver Inazuma Eleven: La Película en Disney XD. Y a partir del 16 de junio, la segunda de Go.

Ya disponible

Banda Sonora Super Mario 3D World

Por 3.000 estrellas, el Club Nintendo premia vuestra fidelidad con el CD oficial de la banda sonora de Super Mario 3D World. Se trata de una colección de dos discos que incluye 77 temas interpretados por la Mario 3D World Big Band. Si necesitáis más info, está todo en nintendo.es.





Wii Nintendo Selects

Los juegos que marcaron historia en Wii, reeditados a un nuevo precio más asequible. Ve llamando a tus amigos y conectando la Wii U, aquí va a haber fiesta.

Prepárate



Wii-Wii U-3DS

Cómo entrenar a tu Dragón 2

En junio llega a tu consola una curiosa mezcla de carreras de dragones y aventuras inspirada en la nueva entrega de la película de Dreamworks.



3DS

Theatrhythm FF Curtain Call

La secuela de Theatrhythm Final Fantasy llegará a 3DS a finales de año con más de 200 temas y 60 personajes jugables que proceden de títulos de la saga, como Final Fantasy XIII o FF XIV: A Realm Reborn.





EL HOBBIT

Participa y llévate el divertido LEGO® El Hobbit™ para Wii U y espectaculares sets de LEGO® para que recrees en casa las escenas más divertidas de la película y el juego.

4 JUEGOS LEGO El Hobbit para Wii U



3 SET LEGO Emboscada en Dol Guldur

1 SET LEGO Persecución en la Ciudad del Lago

Participa en hobbyconsolas.com

hobbyconsolas.com/concursos/lego-hobbit





















PARA ESTAR AL DÍA DE LA ACTUALIDAD NINTENDO
Planeta Nintendo®
SKYLANDERS TRAP TEAM™
Nuevos guerreros
El cuarto juego de los Slylanders llegará a las consolas de Nintendo el día 10 de octubre, con novedades alucinantes como trampas para atrapar y controlar a los malos del juego... ¡y 50 nuevas figuras!


TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES


pág 14 **Inazuma Eleven Go**
Buenas noticias sobre la llegada del juego de 3DS y el estreno de la serie en televisión.

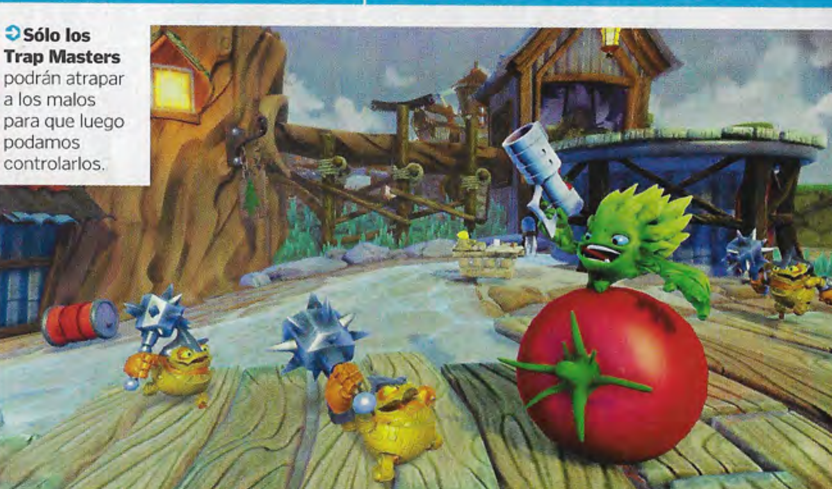

pág 16 **Disney Infinity**
La versión 2.0 anuncia figuras de Marvel y un nuevo set de Los Vengadores.



pág 22 **Bombazo Pokémon**
Por sorpresa, se avanzan dos nuevas ediciones de 3DS, que llevan de regreso a Hoenn.



Este es Snap Shot, un nuevo Skylander Trap Master de elemento Agua. Cuidadito con su arco espada.



Sólo los Trap Masters podrán atrapar a los malos para que luego podamos controlarlos.

Skylanders se ha convertido por derecho propio en la franquicia de videojuegos y juguetes más influyente de los últimos años, hasta el punto de que su idea de **muñecos que cobran vida en un videojuego** ha marcado tendencia y la han seguido las más grandes empresas de entretenimiento. Pero el caso es que el próximo 10 de octubre llega la cuarta entrega de la saga a Wii U, 3DS y Wii, con nuevas figuras y... ¡la posibilidad de atrapar y controlar a los malos!

Caerán en tu trampa

La manera de **jugar con los villanos** será capturarlos con una triple combinación: los nuevos Skylanders Trap Masters, el portal Traptanium y las trampas Traptanium. Pero tranquilo, porque de todo esto tendrás en el Starter Pack del juego. Si te preguntas cómo encajan todos estos elementos en la historia de los Skylanders, todo comenzará cuando nuestro enemigo Kaos destruya **una legendaria prisión de Skylands,** que en inglés denominan "Cloudcracker Prison", en un intento de reclutar a sus malvados inquilinos para su ejército. Esa prisión está construida con el material **Traptanium**, y al volarla por los aires sus valiosos fragmentos quedarán esparcidos por el mundo. El Traptanium es lo único que puede mantener encerrados a estos malhechores, y por eso la prisión se había construido con ese material.

A la hora de jugar, esto se plasmará con las nuevas figuras y el nuevo portal con **ranura para las trampas.** La clave



Los Trap Masters

Esta nueva estirpe de Skylanders será la encargada de atrapar a los villanos fugados gracias a sus poderosas armas gigantes. El verde es Food Fight, de elemento Vida; el marrón es Wallop, de elemento Tierra.

ATRAPAREMOS Y CONTROLAREMOS HASTA 40 VILLANOS. AÑADE 50 NUEVAS FIGURAS Y 175 YA EXISTENTES... ¡HAY PARA TODA LA VIDA!



Portal Traptanium

Será el nuevo portal, con una ranura para colocar trampas y atrapar a los enemigos. También incluirá un altavoz en el que oiremos lamentarse al villano.

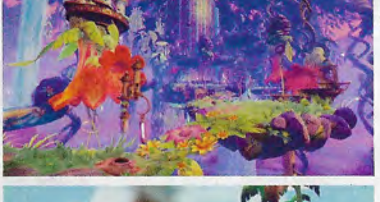


Trampas Traptanium

Habrá una Trampa Traptanium por cada elemento de la saga, y con cada una atraparemos a los villanos de su elemento correspondiente: serán 40 villanos jugables (entre 4 y 6 por elemento) y usaremos todos sus poderes. Ah sí, será posible atrapar a Kaos...









Cuando controlemos a un villano, podremos usar todas sus habilidades.







Este es Chopper, otro nuevo personaje. Aunque no será tipo Trap Master, sus misiles y capacidad de vuelo le harán temible.

será usarlas en los momentos oportunos para atrapar a los villanos... y luego controlarlos nosotros mismos como personajes jugables. Al hacerlo, emplearemos **todos los movimientos** que ellos ejecutaron cuando se enfrentaron a nosotros. Además, el Portal Traptanium **incluirá un altavoz**, y al cazar a uno de estos villanos escucharemos su voz desde el portal lamentándose, todo un puntazo que enriquecerá la sensación de que el personaje está vivo dentro del juguete.

Más Skylanders... ¡aún!

Pero jugar con los villanos no restará protagonismo a los Skylanders. Cada nuevo juego ha traído nuevos tipos de figuras (gigantes en Giants, y figuras intercambiables en Swap Force), y en Trap Team conoceremos a los **Trap Masters**, los encargados de atrapar a estos villanos fugados, cuya principal característica consistirá en las enormes armas que sostendrán. En total habrá más de **50 nuevos Skylanders** incluyendo a los mencionados Trap Masters, a los Skylanders "normales" nuevos y a revisiones de algunos de los más queridos de anteriores juegos. Y el juego será compatible con las **175 figuras** de los tres juegos anteriores.

Aunque queda mucho por ser revelado sobre Skylanders Trap Team, al menos ya sabemos que, en las partidas a dobles, podremos jugar con dos Skylanders o con un Skylander y un villano. La versión de Wii está en manos de **Toys For Bob**, los creadores de la franquicia, mientras que las de Wii U y 3DS las realiza **Beenox**. Y parece que ambos estudios se están esforzando en que la saga evolucione hacia nuevas cotas de calidad y posibilidades.

LOS SKYLANDERS APUESTAN A TOPE POR LAS CONSOLAS DE NINTENDO, CON VERSIONES DEL JUEGO EN Wii U, 3DS Y Wii



Pack de inicio

Incluirá todo lo que necesitas para disfrutar del juego y sus nuevas características: el nuevo juego, dos figuras (los Trap Masters Snap Shot y Food Fight) y dos trampas Traptanium (elementos Vida y Agua). Y claro, el portal será compatible con las más de 50 figuras Skylanders nuevas y las 175 de los tres juegos anteriores.

Toys for Bob

Jeff Poffenbarger, productor ejecutivo.



¿Cuánto tiempo lleváis desarrollando el juego?
Desde finales de 2012, así que llevamos ya un año y medio con él.

¿Cómo surgió la idea del Traptanium?
Empezó con la idea de uno de nuestros diseñadores internos, que sugirió atrapar a los villanos y jugar con ellos. Desde entonces ha sido un largo camino, con pruebas del juego con niños.

Cuando tengamos a varios villanos en un Traptanium, ¿cómo seleccionaremos entre unos y otros?
Hay una localización central en el juego en la que cambias entre todos los que ya hayas capturado.

¿Hay otras novedades además del Traptanium?
Tenemos a los Trap Masters (nuevo tipo de personajes y figuras), el nuevo Portal Traptanium con su altavoz y su hueco para las trampas, y por supuesto hay otras novedades y minijuegos, así que hay un buen montón de novedades.

¿Cómo es la relación entre Toys for Bob y Vicarious Visions (desarrolladores de Swap Force)?
Es estupenda, y además yo he trabajado personalmente con el equipo de Vicarious desde hace más de una década. Nos damos feedback los unos a los otros, y estamos siempre comunicados y bajo el paraguas de la franquicia Skylanders.

¿Vais a introducir algún tipo de característica online en este juegos?
Es una buena pregunta, pero no es algo de lo que pueda hablar ahora mismo.

Samus

La protagonista de Metroid es el mito más grande de la historia de los videojuegos.

Cuando tenía 5 años, la familia de Samus Aran fue aniquilada por los Piratas Espaciales. La raza Chozo la recogió y crió, y le entregó el traje que usa como cazarrecompensas. Desde entonces, ha luchado por impedir que los Piratas controlen a los Metroid, raza alien que supone una fuente de energía ilimitada.

Yoshio Sakamoto y Gunpei Yokoi son sus creadores. El segundo produjo el primer Metroid, y Sakamato lo dirigió y ha estado implicado en todos los capítulos (10 en total), aunque en la subsaga Prime solo participa como consultor.

NO ES TAN FAMOSA COMO MARIO O LINK, PERO LOS SUPERA COMO HÉROE DE CULTO PARA ALGUNOS

La armadura de Samus le permite lanzar varios tipos de rayos (térmico, congelante, plasma...), dispone de visores térmicos o de rayos X y de la increíble habilidad de transformarse en morfoesfera, una esfera metálica rodante.

El Traje Zero, la vestimenta azul ajustada que Samus usa bajo su armadura, se ha mostrado en la mayoría de los juegos de la serie, pero solo hemos jugado con ella en los tramos avanzados de Metroid Zero Mission (remake del primer Metroid para GBA) y Metroid Other M (Wii). Y en Super Smash Bros. Brawl de Wii como traje alternativo de Samus.



ESTÁ DE MODA PORQUE...

Volverá a luchar en **Super Smash Bros. para 3DS y Wii U** (a la venta en verano y finales de año respectivamente)... ¡y por partida doble! Samus con su armadura y **Samus Zero Suit** serán dos personajes distintos, con diferentes ataques y estilo de combate.

Los Metroid que todo el mundo debe jugar



Metroid
(NES, 1986)
Al final del enorme laberinto alien, descubres que Samus es una mujer



Super Metroid
(SNES, 2001)
Se mejoraron las mecánicas para crear un juego absolutamente soberbio.



Metroid Fusion
(GBA, 2003)
Samus volvió con nueva armadura y el desarrollo 2D, pero rebajando la dificultad.



Metroid Prime
(GC, 2011)
Retro creó un shooter subjetivo que mantuvo toda la grandeza de la serie.

El otro HÉROE DEL MES Número 3

75 YEARS OF BATMAN

Héroes de acción

Batman

El millonario Bruce Wayne se convierte cada noche en el misterioso protector de Gotham.

Batman es el justiciero sin superpoderes por excelencia. Maestro de las artes marciales y experto científico, se le conoce como "el mejor detective del mundo". No usa armas de fuego, las odia tras el asesinato de sus padres, pero dispone de equipo de alta tecnología diseñado y fabricado por él mismo.

En los 80, el personaje vivió una redefinición de la mano de Frank Miller. El autor reconto su origen en Batman Año 1 y su retorno tras años de retiro en El Retorno de El Señor de la Noche (Return of the Dark Knight). El origen de su mayor rival, el Jóker, lo revisó Alan Moore en La Broma Asesina.

Su historia audiovisual también ha estado llena de éxitos. La serie de TV de los 60, en la que el héroe era interpretado por Adam West, tuvo 120 episodios y hoy en día es un clásico de la cultura pop. Las dos películas de Tim Burton (con Michael Keaton como Batman) fueron exitazos, y las de Nolan (con Christian Bale) han sido un hito del cine reciente. La serie de animación de Bruce Timm es la guinda del pastel.

SU DISFRAZ SOLO TIENE UN OBJETIVO: INFUNDIR EL TERROR EN LOS CRIMINALES

En 2015 se producirá un momento histórico: Batman y Superman compartirán pelícu-la, la secuela de 'El Hombre de Acero', con Ben Affleck como Bruce Wayne. En los cómics, se conocieron en Superman nº 76 (1952), donde detuvieron a una banda de ladrones... y compitieron por sacar a cenar a Lois Lane. Al final ganó... Robin.

ESTÁ DE MODA PORQUE...

¡Cumple 75 años! Los que hace desde la aparición del **Nº 27 de la revista Detective Cómics**, su primera aventura, obra de Bob Kane y Bill Finger. Por cierto, su último juego, **Batman Arkham Origins Blackgate**, ya está en las eShop de Wii U y 3DS. Batman debe detener una fuga masiva de la prisión Blackgate.

4 batmaravillas

01 Los Comics



Entre 75 años de cómics, te recomendamos 'Batman Año Uno', 'El Retorno del Señor de la Noche', 'La Broma Asesina' y el reciente 'Batman Origen'.

02 Las Películas



La trilogía de Nolan es ya un clásico del género de superhéroes. Pero hay pelis de animación como 'La Máscara del Fantasma' que no desluceen.

03 Juegos



La saga Arkham, de la que en Wii U podemos disfrutar Arkham City y Arkham Origins, son dos de las mejores aventuras del último lustro.

04 Merchandising

Batman es la estrella dentro de la serie de LEGO DC Super Heroes. Todos sus vehículos están representados.



Desafío Skylanders
¡Ya tenemos las 5 historias ganadoras!



PREMIO: 5 FIGURAS **de Kickoff Countdown** + BOLSA EXCLUSIVA

El me pasado os desafíamos a **inventar la historia de Kickoff Countdown**, el nuevo Skylander que llega a finales de mayo. Pues bien, aquí tenemos las cinco que más nos han gustado.

Como todos los veranos, Countdown estaba trabajando de vigilante en la fábrica de balones de las Islas Rompenubes, protegiéndola de intrusos nocturnos. Una noche, una banda de greebles se coló en la fábrica para robar todos los balones bajo las órdenes de Kaos. Eran muy numerosos y Countdown no podía con ellos, hasta que una oleada de magia del Monte Rompenubes se coló por una de las ventanas y fusionó por accidente la cabeza de Countdown con uno de los cientos de balones de la fábrica. Asustados por lo que acababan de ver, los greebles fueron expulsados a balonazos explosivos por el renombrado Kickoff Countdown. Al ver esto, el maestro Eon no dudó que si Kaos quería balones, Kickoff Countdown sería el indicado para marcarle muchísimos tantos como Skylander.

Oscar Rodríguez

En una tienda Toys for Bob, vivía una pelota de fútbol muy usada, que nadie compraba. Se llamaba Kickoff. A kickoff le encantaban los Skylanders, por lo cual todos los días al cerrar la tienda, usaba el Portal de Poder de muestra para viajar a Skylands. Era muy peligroso, pero merecía la pena. Al llegar a Skylands, se escondía entre los arbustos y observaba combatir a los Skylanders. Sobre todo, se fijaba en Countdown. Le encantaban sus ataques. Soñaba con ser como él. Un buen día, Eon descubrió a la pelota. Le dijo que era una pelota muy valiente, y por eso le premiaría. Eon convirtió a Kickoff en un Skylander. Era muy parecido a Countdown. Era el mejor día de su vida. Decidió llamarse Kickoff Countdown. Desde ese día, se dedicó a luchar junto a los Skylanders.

Pedro

Un día en Skylands, Countdown ya estaba harto de perder la memoria cada vez que explotaba, así que se fue a ver a Eon para que le diese consejo. Pero justo en ese instante a los niños que jugaban al futbol se les escapó la pelota. Countdown quiso pasarles el balón, pero entonces como de costumbre explotó. La fuerza de la explosión atrajo la pelota, poniéndosela en el cuerpo, y cuando countdown estaba preparado para decir "¿qué hago aquí?", observó con asombro que ... ¡su cabeza se había convertido en un balón de fútbol! Y así fue como nació Kickoff Countdown.

Jorge Arias

En el año 2014, Kickoff Countdown solo era una simple bomba y su nombre era Countdown a secas. Pero un día su historia cambió. Era el día en el que se jugaba la final del campeonato del Mundo y Countdown fue a ver el partido. Countdown era del equipo Español y sentado en la grada animaba a los suyos. Al final del partido, Countdown explotó literalmente de alegría al ver que su equipo había ganado 5-0. Y, al explotar, un balón se metió en su cuerpo y pasó de tener el aspecto de bomba con el que había nacido a ser un balón andante. Desde ese preciso instante se pasó a llamar Kickoff Countdown y fue el mejor balón nunca visto.

Natalia María Alvarez García

El día que el grupo de Yetis descubrió a Countdown bajo el hielo vieron que éste no estaba solo, sino que cerca se encontraba... ¡otra bomba! Así es, Countdown tenía un hermano.
De carácter eran muy diferentes, ya que mientras Countdown era nervioso y se alteraba con facilidad, el hermano era más tranquilo y tímido.
Una tarde los Skylanders se encontraban en una de las islas y decidieron jugar a algo. Wash Buckler, que recién volvía de la Tierra, les habló de algo que jugaban los humanos, en un lugar llamado Brasil. Entonces sacó un balón y les enseñó cómo jugar.
Pero el mal no descansa. De repente el cielo se oscureció, y apareció Kaos con sus secuaces, dirigiéndose donde estaban los Skylanders. En ese momento Countdown se puso muy nervioso y sin poder evitarlo, ¡explotó! En el momento de la explosión, el balón se encontraba junto a él y, de la onda expansiva, salió disparado.
El balón se dirigía a toda velocidad hacia la portería, en la que se encontraba el hermano de Countdown. Se lanzó para parar la pelota, pero iba tan rápido que acabó impactando en su cabeza. Se oyó un estruendo y todo se llenó de humo. Los demás se acercaron curiosos a ver qué había ocurrido y quedaron perplejos. Al parecer el balón se fusionó con la cabeza del hermano, surgiendo así el Skylanders llamado Kickoff Countdown.

José García

¡Nueva temporada!

Vuelve el fútbol de fantasía a 3DS

Luz y Sombra, las nuevas ediciones, llegan el 13 de junio.





Ya tenemos fecha para Inazuma Eleven Go en España: **13 de junio**. Será el primer juego de la saga creado específicamente para 3DS tras el estupendo Inazuma Eleven 3 (que originalmente salió para DS en Japón), y marcará el comienzo de una nueva trilogía.

Una nueva generación

El juego transcurrirá **10 años después de la trilogía original**, con un Raimon formado por una nueva generación de futbolistas, entre ellos el protagonista **Arion Sherwind**. Pero, aunque Mark y compañía ya no acapararán el protagonismo de otros tiempos, seguirán teniendo papeles importantes y los veremos más mayores. La experiencia de juego también crecerá, y asistiremos por primera vez a una **evolución importante en la jugabilidad y gráficos** de la saga, aunque respetando todo lo que amamos de Inazuma.

Siguiendo la tradición de la saga, el juego llegará en dos ediciones distintas, que en esta ocasión se llamarán **Luz y Sombra**. Como es habitual, diferirán ligeramente en algunos jugadores y equipos exclusivos, pero además habrá otro elemento muy interesante que ya os podemos anticipar: en Luz, la esposa de Mark será Nelly, mientras que en Sombra, la señora Evans será Camellia.

Arion Sherwind será el prota, y otros personajes habrán crecido. ¿Reconocéis a Axel Blaze?











Y en la tele...

Estreno en Boing y nueva temporada en XD.

Si eres un fan de Inazuma Eleven, ¡estás de enhorabuena! Porque podemos contarte que **Inazuma Eleven Go** se estrena en el canal **Boing a partir del día 26 de mayo**. Los sucesores de Mark Evans y Axel Blaze te acompañarán de lunes a viernes en la pequeña pantalla.

La serie transcurre diez años después de que el Inazuma Japón ganara el Fútbol Frontier Internacional. La organización **Quinto Sector** amenaza con acabar con el deporte rey amañando los resultados, lo que provoca que los clubes pierdan el sentido de superación y deportividad. La llegada de un joven chaval al Raimon, **Arion Sherwind**, intentará devolverle su sentido al fútbol... con la ayuda del ahora entrenador Mark Evans

Las buenas noticias no acaban aquí. Si dispones del canal Disney XD podrás adelantarte y comenzar la **2ª temporada de Inazuma Eleven Go** a partir del día **16 de junio**. El primer episodio será a las **17.40h.**

Por otra parte, entre el **2 y el 13 de junio**, Disney XD emite el **'Especial Inazuma Al Mundial'** con 4 capítulos de Inazuma Eleven Go. El viernes 13, Inazuma Eleven: la película. Y el 16 de junio, la nueva temporada de Go.

¿Has visto la 1ª temporada?

La serie original se estrenó en España en Disney XD el 24 de mayo de 2010, y rápidamente se situó entre las series más vistas. A lo largo de sus 127 capítulos adaptó con detalle las tramas de la trilogía de videojuegos. Actualmente continúa emitiéndose los fines de semana en XD a partir de las 15.20h. Además, la primera temporada completa está disponible en DVD, con extras como fichas de los principales personajes y los opening y ending originales de la serie con karaoke. Búscalo en www.inazumaeleven.tv







1 Aventura

Será un **beat'em up** en el que tendremos que avanzar por amplios escenarios para acabar con **cientos de enemigos**. Habrá toques roleros, ya que **mejoraremos a Link** con nuevo equipo que incluirá armas como **la Espada Maestra**.

2 Armas y poderes

Link exhibirá su destreza con la espada, con golpes míticos como el **spin attack** y **nuevos combos**. También dispondrá de objetos como las bombas (que aquí lanzará en ráfagas) o **el Báculo de Fuego** para invocar poderosas magias.

Primer Contacto

Hyrule Warriors

El aventurero más famoso de la historia de los videojuegos es también un guerrero temible.

Nintendo sigue buscando aliados entre las compañías japonesas para crear juegos con sus personajes insignia. Y su colaboración con **Tecmo Koei** dará como fruto un spin-off de Zelda con una mecánica muy parecida a la de la franquicia **Dinasty Warriors**: tú solo contra cientos de enemigos... ¡pero son ellos los que tienen miedo!

Campo de batalla: Hyrule

De momento se ha revelado poco del juego, pero ya hemos visto escenas de Link luchando junto **al Castillo de Hyrule** contra algunos enemigos típicos como los bokoblins y lizalfos. De hecho, la estética será bastante parecida a la **Skyward Sword**, con una equilibrada mezcla entre realismo y dibujo animado. La acción será la base del desarrollo, y limpiaremos los escenarios de hordas y hordas de enemigos. Link irá encontrando **objetos y equipo en los cofres** repartidos por los escenarios, aunque aún no se sabe hasta que punto la exploración tendrá peso. Y todo, bajo **la supervisión de Eiji Aonuma**, para garantizar que el juego tenga la calidad que se espera de todo juego con la palabra Zelda en el título... es decir, sobresaliente.



4 Tu cara (de malo) me suena

Los enemigos serán clásicos de la saga. Se han confirmado **bokobins** y **lizalfos** con el aspecto que mostraban en Skyward Sword, y al mismísimo **Rey Dodongo** de Ocarina of Time.

3 El general Link

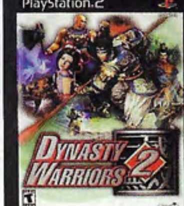
El héroe peleará junto a un **ejército de soldados Hylianos** controlado por la CPU. Aún no sabemos si les daremos órdenes, añadiendo así **estrategia**, pero parece que al menos sí elegiremos el orden de algunos objetivos.

5 Otros guerreros

Los Dynasty Warriors ofrecen muchos **personajes jugables**... y de Hyrule Warriors no esperamos menos. Link ha sido el único revelado pero soñamos con Sheik o Ganon, por ejemplo. Además, los rumores apuntan a un **modo multijugador**.



4Detalles



El primer Dynasty Warriors era un juego de lucha 1 Vs. 1 que llegó a PSOne en el 1997. Pero fue la segunda entrega, lanzada en 2000 para PS2, la que estrenó el estilo "beat'em up contra cientos de enemigos" que alcanzó el éxito.



Este estilo de juego se extendió a otras sagas: la propia Koei lanzó Samurai Warriors, que cambiaba la historia china por la japonesa. Su tercera parte salió en Wii. Además, Capcom imitó esta mecánica con Sengoku Basara Samurai Heroes, también para Wii.



Tecmo Koei había colaborado con Nintendo en otro título: Pokémon Conquest, juego de estrategia para DS que cruzó a los Pokémon con la saga Nobunaga's Ambition. No llegó a salir en España.



Link ya dejó de lado su faceta de aventurero en otro spin-off, Link's Crossbow Training. En ese juego de puntería para Wii, Link usaba su ballesta... y nosotros el mando-pistola Wii Zapper.

Primer Contacto

Disney Infinity 2.0

Los héroes de Marvel serán protagonistas absolutos del nuevo Disney Infinity revelado para Wii U. ¡Más de 20 nuevas figuras!

1 ¡Vengadores!

Thor, Hulk, Iron Man, Capitán América, la Viuda Negra y Ojo de Halcón debutarán con **el lanzamiento del juego en otoño**, en el Playset de **los Vengadores**, el único revelado hasta ahora.

2 Manhattan

Será el escenario de Los Vengadores, cada uno con sus poderes, aunque también pilotarán vehículos. Entre los villanos confirmados están **M.O.D.O.K. y Loki** con los gigantes de hielo.

3 Toy Box

En este modo de nuevo **mezclaremos a los personajes** de todos los Playsets (incluidos los del primer Disney Infinity). Y ahora será más fácil crear y compartir **nuestros niveles**.

4Detalles



En 2009, Disney compró Marvel por 4.200 millones de dólares. Una sola peli, la de Los Vengadores, recaudó 1.500, así que el negocio le salió redondo...



El primer Disney Infinity llegó el pasado otoño a Wii y Wii U, con Playsets de Piratas, Monstruos y Los Increíbles. Después fueron saliendo más: El Llanero Solitario, Cars, Toy Story...



No se han confirmado más Playsets ni personajes para Disney Infinity 2.0, pero el tráiler da pistas: salen Groot y Mapache Cohete (de los Guardianes de la Galaxia, cuya peli de imagen real llega en agosto) y Spider-Man.



El autor de la trama será Brian Michael Bendis, actual guionista de cómics de Marvel como La Nueva Patrulla-X o Ultimate Spider-Man.



XY Destellos de Fuego

Nuestros expertos analizan la expansión más reciente del JCC de Pokémon.

1 La amenaza de Charizard EX: ¡Poder al máximo!

La principal novedad es **Charizard EX** y sus dos megaevoluciones: **Mega Charizard EX tipo Fuego y Mega Charizard EX tipo Dragón.** Como toda megavolución, perderás un turno al evolucionar a Charizard EX, pero desde ese momento ambos Pokémon harán el ataque más poderoso: 300 puntos de daño.

Hay dos cartas de Charizard EX, y uno de ellos ya puede hacer 150 puntos de daño, lo que junto con una **Cinta Fuerte** puede acabar con la mayoría de Pokémon EX rivales de un solo golpe. Si además lo evolucionas en Mega Charizard EX de tipo Fuego, prácticamente ningún Pokémon podrá resistir su ataque. El daño de retroceso de su ataque **Picado Carmesí** se puede evitar con otra de las cartas nuevas de Herramienta: **el Cubo de Protección**. Por su parte, Mega Charizard EX de tipo Dragón requiere de **Energía Arcoíris o Prisma,** o de un mazo mixto Fuego/Oscuro para jugarla, lo que la hace menos viable.







2 Cartas de Entrenador: Hay para todos los gustos

Para el tipo Fuego, tenemos al **Herrero** con el que recuperar **2 Energías Fuego** de la pila de descartes y ponérsela al Pokémon en juego, lo que combinado con el uso previo de la Antorcha para robar cartas descartando Energía Fuego puede hacer que Charizard EX se cargue muy rápido.

El nuevo **Partidario Lysson** será otro aliado para quitar a **Pyroar** de en medio, eligiendo a qué Pokémon rival sacar en su lugar y evitando la posible estrategia de tener a dos Pyroar (o un Sigilyph o Suicune contra Pokémon EX) si dejas esa elección al rival. Entre los Partidarios también hay buenas noticias para los Pokémon EX, pues el Club de Fans de Pokémon permitirá buscar a 2 Pokémon Básicos en la baraja y ponerlos en Banca... pero para sacar a las evoluciones deberemos contar con Ultra Ball, que vuelve a salir en esta colección.



3 La defensa de Pyroar afectará a todo el metajuego

Pyroar es el Pokémon estratégico más relevante de esta colección: bloquea por completo los ataques de Pokémon Básicos, incluyendo a los EX: si tu estrategia se basa en ellos, ve pensando cómo evitar a este muro.

Para quitárselo de en medio y poder golpear, se empezarán a ver muchos objetos como **Cuerda Huida** o **Capturapokémon,** Partidarios como **Lysson,** o la habilidad **Señal Roja** de Genesect EX. Ganarán popularidad los Pokémon evolucionados con capacidad de golpear duro, como Empoleon o Blastoise, y cada vez será más común tener megaevoluciones: Mega Blastoise EX, Mega Kangaskhan EX y por supuesto Mega Charizard EX.



4 Más Pokémon EX: Veneno y daño a la Banca

Kangaskhan EX y Mega Kangaskhan EX te permitirán añadir poder de golpeo con el ataque del segundo: 100 de daño más 30 por cada cara en la moneda hasta que salga cruz. Eso sí, no le ayudan su alto coste de retirada y aleatoriedad. El resto de Pokémon EX tendrán su función. El más útil parece **Toxicroak EX**, un añadido con **Triple Veneno** a las estrategias de envenenamiento con el **Estadio de Gimnasio** de Ciudad Hormigón: causa un daño entre turnos de 50 puntos al Pokémon envenenado. Evita su retirada con **Dragalge** y su habilidad **Barrera Veneno**, aunque el rival podrá usar **Partidario Chica** del Centro Pokémon para curarlo.

El ataque **Bala Doble** de **Magnezone EX** servirá para dañar de gravedad a los Pokémon estratégicos del rival que estén en la banca, pero le deja muy expuesto al ataque contrario. Además, la habilidad Glaciación Plasma de Mr. Mime lo hace inútil.



Super Smash Bros.

¡Bienvenidos, fighters!

Con la inclusión de estos cinco nuevos luchadores, la cifra ya alcanza los 29. ¡Y todavía quedan sorpresas por revelar!



Un Pokémon clásico...

Charizard no es un Pokémon legendario, pero sí una leyenda Pokémon: uno de los 150 originales, evolución final de Charmander. En el primer Super Smash Bros. y en Melee fue personaje no jugable, y en Brawl lo controlábamos cuando le lanzaba el Entrenador Pokémon. Ahora será personaje seleccionable, así que ojo a su cola y su aliento de fuego.

Greninja

Es el cuarto héroe Pokémon controlable confirmado (tras Charizard, Pikachu y Lucario) y como sabéis debutó en las ediciones X/Y. Proyectará poderosos chorros de agua (para eso es de ese tipo). Además, como buen ninja será muy ágil y veloz. Y eso que lleva alrededor del cuello no es una bufanda, es su lengua. Cuidado cuando la desenrosque...



Samus Zero Suit

En SSB Brawl, Samus era capaz de quitarse y ponerse la armadura en combate, y sin ella era más rápida pero más vulnerable. Ahora Samus con su traje Zero será un personaje seleccionable distinto de la Samus con armadura. Volverá a usar su pistola de rayos láser paralizantes y su látigo de energía, pero atención a sus nuevas botas cohete y a sus combos de patadas, rápidos y potentes.



Sheik

Al igual que Samus se quitaba su armadura, Zelda se transformaba en Sheik en SSB Melee y Brawl. Ahora Sheik será un personaje separado. La agilidad y los combos vuelven a ser sus puntos fuertes, y además tendrá dos habilidades nuevas: las Granadas Fulminantes serán unas bombas que haremos detonar cuando queramos, y el Salto Delfín será un salto acrobático con patada.



Yoshi

Han tardado en confirmarle, pero estaba cantado que Yoshi, que no se ha perdido ningún SSB, iba a estar en el juego. Volverá a ser el personaje equilibrado de siempre, con la ventaja de que puede mantenerse mucho tiempo en el aire con su doble salto flotante. Y el propio Masahiro Sakurai ha asegurado que será más fuerte que nunca, combinando cola, patadas y lengua en sus combos.



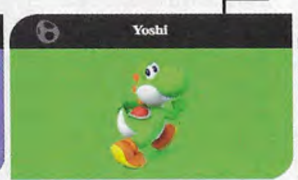














Sale en septiembre en 3DS y a finales de año en Wii U. Vive las novedades del juego más deseado.



Smashventura, solo 3DS

Será un modo multijugador diferente, que mezclará saltos, acción y rol, y que terminará con una batalla sin cuartel entre todos los jugadores. Y solo lo verás en la portátil.

El nuevo modo, en 9 claves



Cinco minutos

Este será el tiempo que cada jugador tendrá para explorar por su cuenta un gran escenario 2D en busca de potenciadores. Al terminar, comenzará una batalla entre los cuatro.



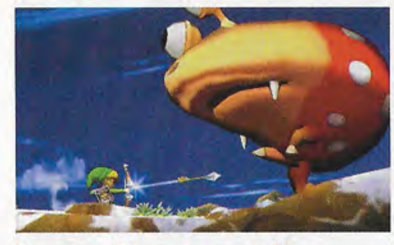
Mazmorra gigante

El mundo por explorar estará lleno de plataformas y peligros, un gran mapa 2D abierto con forma de barco gigante y muchos ambientes diferentes, inspirados en juegos famosos.



Atrapa el 'power-up'

Explorar servirá para acumular potenciadores de seis tipos: rapidez, ataque, defensa, objetos (aumentará la potencia de los objetos), especiales (lo mismo con los especiales) y salto.



Lo malo conocido

Los villanos que encontraremos en nuestro camino pertenecerán a franquicias nintenderas: Donkey Kong, Mario, Zelda, Metroid, Pikmin... a ver a cuántos de ellos reconoces.



Tú héroe favorito

Podremos elegir a cualquier luchador del juego, que mantendrá todos sus ataques del resto de modos. Y más vale que saltes y te muevas deprisa, que el tiempo vuela.



Al azar

En cada partida variarán los enemigos y su colocación en los escenarios, para que no nos lo aprendamos de memoria. También podremos elegir al azar a nuestro personaje.



¡Superpropulsión!

Eso que ves es un barril cañón, necesario para alcanzar las zonas más elevadas del escenario, que estarán, literalmente, entre las nubes. Todo valdrá para no perder ni un segundo.



Tras 5 minutos...

Haremos recuento de todos los objetos conseguidos y de cómo han mejorado nuestras habilidades. También seleccionaremos qué 'power-ups' llevar a la batalla.



Empieza el combate

Y ahora empieza la batalla: un combate normal para 4 jugadores en el que usamos las mejoras conseguidas en la exploración. Que gane el mejor... o el que mejor se haya preparado.

Todo esto es... ¡Nuevo!



Nuevo asistente: el armadillo Dillon (de Dillon's Rolling Western), capaz de enroscarse y girar... como el propio Sonic.



Wonder Red en forma de trofeo. Y Sakurai ha confirmado que habrá trofeos de otros miembros de los Wonderful Ones.

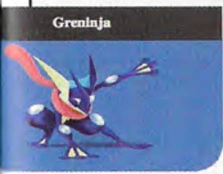


El escenario de Little Mac será este ring. Saltando desde las cuerdas, golpearemos los focos, que caerán al ring y lucharás a oscuras.



Nuevo 'power-up': la Super Hoja. A los personajes les saldrá una cola de mapache, que permitirá flotar unos instantes y golpear.

Greninja

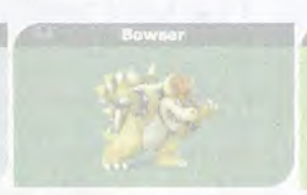












Regreso a Hoenn en noviembre



Revelada la nueva aventura Pokémon

Pokémon Rubí Omega y Pokémon Zafiro Alfa, anunciados para noviembre.





Por sorpresa y en un momento en que gran parte de la industria del videojuego está pendiente del próximo E3, confirmando unos rumores y desmintiendo otros, Pokémon Company y Nintendo han 'soltado' una bomba informativa de la que todavía estamos tratando de recuperarnos. Tras su lanzamiento en **2003**, y después de convertirse en aventuras de referencia, las ediciones Pokémon Rubí y Pokémon Zafiro están a pocos meses de conocer un nuevo horizonte. Uno que les llevará a Nintendo 3DS y Nintendo 2DS a partir del próximo noviembre.

Unas carátulas explosivas

La presentación de las nuevas ediciones **Rubí Omega y Zafiro Alfa** promete hacernos vivir una apasionante historia en un novedoso y espectacular mundo en el que volveremos a atrapar Pokémon, librar combates y realizar intercambios. Aunque se anuncian como un soplo de aire fresco para la saga, lo cierto es que apenas se han revelado detalles aun, y solo podemos avanzaros que el juego tendrá un desarrollo 2D con secuencias y partes jugables en 3D, y que contará con dos explosivas carátulas en las que podremos deleitarnos con el **nuevo arte de Groudon y Kyogre.**

ZAFIRO ALFA Y RUBÍ OMEGA NOS VAN A HACER VIVIR UNA APASIONANTE HISTORIA EN UN NOVEDOSO Y ESPECTACULAR MUNDO... EN NOVIEMBRE

Sin duda Pokémon y Nintendo están pensando en las nuevas generaciones de fans que no han podido disfrutar de las magistrales ediciones Rubí y Zafiro, pero a nosotros nos surgen unas cuantas preguntas: ¿qué nuevas aventuras y encuentros nos esperan en estas nuevas entregas?, ¿contarán una historia nueva o serán remakes con escasas novedades? Id escribiendo vuestra lista de deseos, aun queda tiempo para imaginar...



Así era el original

Pokémon Rubí y Zafiro

- Agosto 2003
- Game Boy Advance
- GameFreak
- 386 Pokémon
- Nº jugadores: 1-4

PUNTUACIÓN Revista Nintendo: 98

En agosto de 2003, Rubí y Zafiro llegan a GBA y con ellas Hoenn y 133 nuevos Pokémon (+2 ocultos), ocho líderes de gimnasio, el Team Magma (Rubí) y el Team Aqua (Zafiro), el profesor Abedul... Aquí los Pokémon tienen hasta 25 personalidades distintas. Y hay Guardería, zona safari, casino, centro comercial, y un buen número de Pokémon legendarios.

GANADORES SUPER CONCURSO DKC TROPICAL FREEZE

¿Te ha tocado? Búscate entre los 15 afortunados ganadores de este concurso y, si sale tu nombre, ponte a dar voces de alegría allá donde estes.



PREMIADOS

1 MEGAPACK CON...

Wii U + New Super Mario Bros U y New Super Luigi U + DKC Tropical Freeze + Super Mario 3D World + The Legend of Zelda Wind Waker HD

- Carlos González Vázquez (Madrid)

4 PACKS CON...

Wii U + New Super Mario Bros U y New Super Luigi U + DKC Tropical Freeze

- Seydin Ben Gamra Lobo (Cádiz)
- Fausto Montani (Lleida)
- Antonio Moreno Cárdenas (Huelva)
- Daniel Rabinat Aligué (Lleida)

10 JUEGOS

DKC Tropical Freeze

- Bruno Núñez Polo (Castellón)
- Juana M. Astorga Venega (Málaga)
- Miguel Vicente López (Salamanca)
- Jesús Fernández González (Ourense)
- Ana Mensión Campanario (Badalona)
- Juan Carlos González Mella (Bizkaia)
- Henar Parga Sainz (Vizcaya)
- Juan Carlos Henares (Málaga)
- Jacobo Montero Rodríguez (Madrid)
- Antonio López Galiano (Madrid).

Con 10 atracciones y la presencia de estrellas de la talla de Bob Esponja, las Tortugas Ninja y D

Bienvenido a Nickelodeon

¡Tu nueva zona favorita en el Parque de Atracciones

¿Sabías que comprando tus entradas de forma anticipada te puedes aprovechar de **grandes descuentos** además de evitar colas y esperas?

El parque de atracciones de Madrid vuelve a renovarse con nuevas instalaciones. Ahora, a las famosísimas **Lanzadera, Tifón, Los Fiordos y Los Rápidos, Vértigo o La Tarántula**, que han hecho del Parque uno de los más importantes de Europa, se les une **la primera zona Nickelodeon de España.**

Atracciones, espectáculos...

En una extensión de 15.000 m² encontraremos **10 fabulosas atracciones** como el Nickelodeon Express, los Globos Locos, o Licencia para conducir de las Tortugas Ninja, que se complementan con zona de juegos, áreas de descanso, una tienda y el Nickelodeon Café. Además, viviremos espectáculos interactivos y podremos disfrutar y conocer la famosa Piña, la casa de Bob Esponja, única en Europa.

Pero lo mejor es que en Nickelodeon Land todo está diseñado **para todo el mundo:** los pequeños disfrutarán como nunca y a los mayores les encantará la magia e ilusión que desbordan las atracciones y los espectáculos temáticos.

Un poquito de historia...

En 2010, Nickelodeon y el Parque de Atracciones unieron fuerzas para aportar toda la diversión posible y entretenimiento a los visitantes del parque. Así nació el primer espectáculo en directo "Los personajes de Nickelodeon" al que siguieron "Baila con Nickelodeon" y "Kangreburguer Party".

Ahora, la llegada de Nickelodeon Land supone también una mejora de las insta-



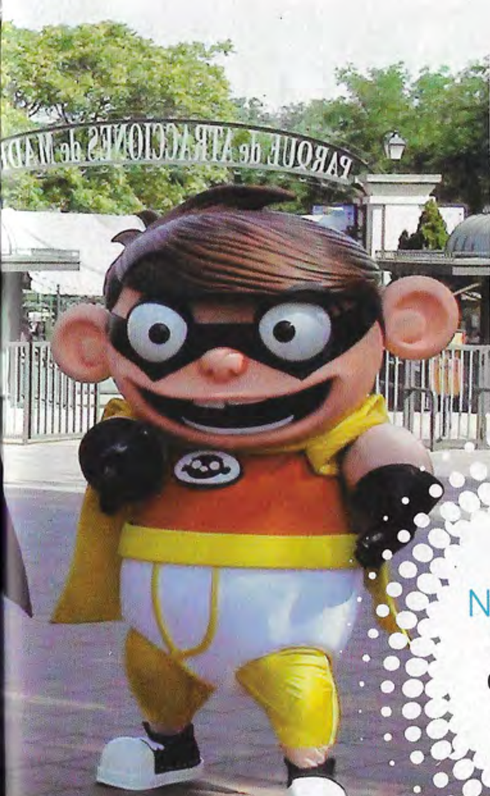




Dora la Exploradora...

LAND

de Madrid!





Disfruta de la zona Nickelodeon Land **al celebrar tu cumpleaños o comunión en el Parque**

Una superficie de 15.000 m² **con 10 atracciones exclusivas**

Alucinarás con los espectáculos de las Tortugas Ninja **y te relamerás comiendo en el Nickelodeon Café**



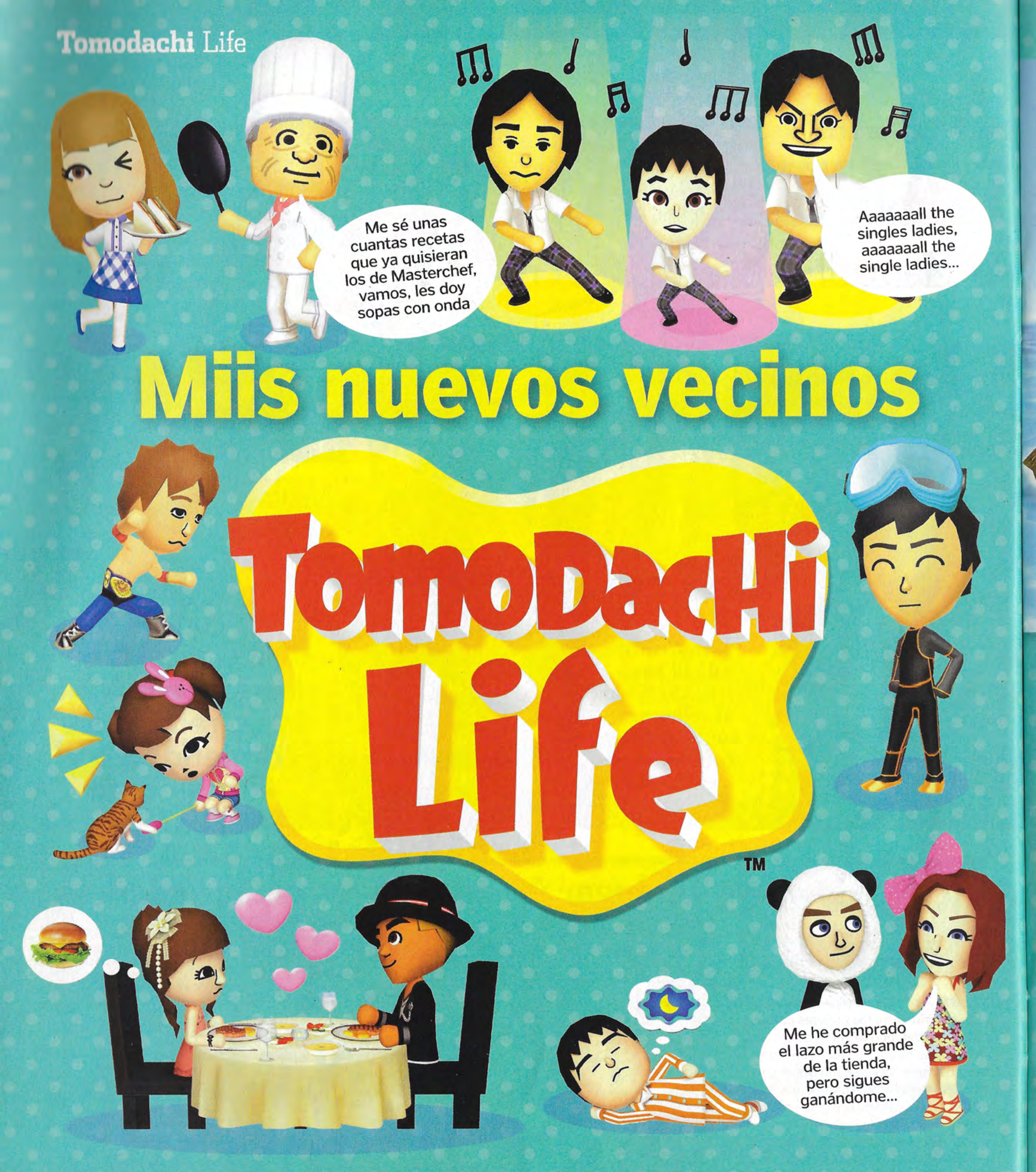
laciones y estrategia del parque, y sitúa al de **Madrid entre los mejores parques temáticos del mundo**. Nickelodeon Land se une a las zonas ya creadas en otros recintos como **Nickelodeon Universe** en el Minneapolis' Mall of America, **Sea COAST** en la Costa de Oro de Australia, **Nickland** en el Movie Park de Alemania, y las atracciones de Nickelodeon en Universal Studios de Orlando y de Hollywood. Así que recibámoslo como se merece y ia disfrutarlo, amigos!

Consulta más información en la web del Parque de Atracciones de Madrid: **www.parquedeatracciones.es**

Un lugar único para tus celebraciones



En la nueva zona Nickelodeon Land del Parque de Atracciones todo está previsto para que disfrutes como nunca de días únicos como **tu cumpleaños o tu comunión.** Pondrán a tu disposición diferentes menús especiales, animación infantil y por supuesto tendrás acceso a todas las atracciones. Si quieres celebrar estos eventos de forma diferente, ponte en contacto con el Parque de Atracciones, ellos se encargarán de todo. *(parquedeatracciones.es)*



Miis nuevos vecinos

El primer contacto con este simulador de vida es adictivo, y los líos y cotilleos del patio de vecinos van a mantenerte pegado a la consola, aunque eso será a partir del 6 de junio. Si 'La que se avecina' te parece una locura, prueba esto.



Así será tu vida virtual en la isla

En la primera hora de juego en Tomodachi Life desbloqueamos varios escenarios que serán muy importantes para nuestra vida virtual en la isla. Descubre algunos de los más divertidos.



NUESTRA ISLA

Un paisaje paradisíaco en medio de la nada que convertiremos en nuestra propia casa. Tendrá 23 localizaciones diferentes con infinidad de posibilidades para nuestros Mii: diversión, relajación, evasión, compras...

CHARLAS EN LA CAFETERÍA

La cafetería de nuestra isla nos servirá para charlar con nuestros amigos y vecinos. En otras palabras: cotillear sobre el resto de habitantes se podrá hacer delante de un café y un trozo de tarta de chocolate. Algunas confidencias serán exclusivamente aquí.



ACTIVIDADES EN LA FUENTE

En la fuente habrá decenas de actividades a lo largo de la semana para disfrutar al aire libre: duelos de rap, barbacoas, juegos de letras, mercados... Además, será donde tus compañeros de isla puedan hacer donaciones para mejorar las instalaciones.



LA SALA DE CONCIERTOS

Podrás regalarle canciones a tus residentes al subir de nivel. Será su billete a la fama en la isla: podrán interpretarla en la sala de conciertos cuando quieran, y con los vecinos como bailarines. Los Mii que compartan género musical podrán cantar en grupo.



EL PARQUE DE ATRACCIONES

Además de dar unas vueltas en el tiovivo, en este parque podremos disputar una partida al día a un minijuego muy especial: Tomodachi Quest, el último grito en juegos de rol. Disfrutarás del combate por turnos con tus vecinos y amigos.

¿Cómo se relacionan los Mii entre ellos?

Muchos grandes momentos surgirán de las relaciones entre personajes que tú mismo habrás creado: cada jugador es una parte indispensable de Tomodachi Life.

Cualquier cosa es posible en Tomodachi Life. Es lo que le hace único. ¿Te imaginas a tu padre convertido en estrella de rock?, ¿casarte con uno de tus personajes favoritos del mundo de la tele? Te esperan un montón de situaciones divertidas y sorprendentes que disfrutarás aun más en grupo, enseñándole a tus amigos cómo es la vida en tu isla de Tomodachi.



UNA DE MASCOTAS

El primer regalo que me hizo mi creadora en su partida a Tomodachi Life fue una licencia para tener gatos. ¿Eres más de perros? ¡No hay problema!

RUTA MARÍTIMA

Como buena isla, lo relacionado con el agua es muy importante en el ocio y el turismo de la ciudad. En el puerto podrás realizar intercambios con otros jugadores.

LOS DISFRACES

Hay cientos de disfraces diferentes en el juego, aunque tendrás que estar atento a la tienda de ropa y a la de sombreros para pillar los mejores. Cada día, ofertas exclusivas.



PERSONALIDADES AFINES

Tendremos que ser muy cautelosos eligiendo los rasgos característicos de los Mii. Podremos escoger cinco detalles de su personalidad que, más tarde, se colocará en un cuadro de identidades y nos ayudará a saber con quién podría llevarse mejor nuestro Mii.

REALIDAD AUMENTADA

La tienda de interiores es perfecta para dar un nuevo aire a los apartamentos. Los nuevos diseños de las casas pueden verse en realidad aumentada moviendo tu 3DS.

Tus Mii te cuentan que...

En la primera hora de juego hay mucha exploración, así que nosotros te adelantamos algunos consejos para aprovechar más la partida en tu isla de ensueño.



ESTÓMAGO GOURMET

A los vecinos de la isla les encanta tener el estómago lleno y mi trabajo es abastecer el supermercado. Cada Mii tiene sus propios gustos, y todos exquisitos.



MUY SOCIAL

En el mar que rodea nuestra isla hay alguna que otra sorpresa. El hidroavión que espera cerca del puerto te permite publicar todas las fotos que hagas en Tomodachi Life directamente en las redes sociales.





AMISTADES PELIGROSAS

Estará en tu mano que nuestros Mii conozcan a otros compañeros, pero las consecuencias de sus charlas serán inimaginables. Si presentas a dos Miis con personalidades muy opuestas podrán discutir por un yogur en menos que canta un gallo...

DEL ODIO AL AMOR...

A veces, dos amigos que empezarán llevándose bien acabarán echándose en cara que alguno usó el peine del otro. Lo mejor de las disputas en Tomodachi es que arreglarlas depende solo de ti: puedes intervenir o disfrutar de la tensión unos minutos más.





AMORES CURIOSOS

Cuando a uno de tus Mii le guste otro, te consultará algunas cosas: ¿es buena idea?, ¿cómo y dónde declararme?, ¿me cambio de ropa? Maneja a tus "títeres" como quieras para conseguir los resultados más locos. Pero ojito, que te pueden rechazar...

NOS VAMOS DE BODA

Habría que correr mucho para casarse en la primera hora de Tomodachi Life, pero cosas más raras se han visto... Tus Mii podrán casarse después de hacerse novios, ¡y tú desbloquearás algunas zonas nuevas! Así que ¡vivan los novios!



COQUETOS

A todos nos gusta ir guapos. Si tu Mii te pide un cambio de estilismo, más te vale acertar o le tendrás a disgusto todo el día. Recuerda su color favorito y su personalidad y todo irá bien.



LA VOZ QUE QUIERAS

Ya sabes que puedes modificar la voz de cada Mii a tu gusto para que se parezca a la que tiene en la realidad... o no. Tono, velocidad, altura... ¡A ese ponle voz de pito!



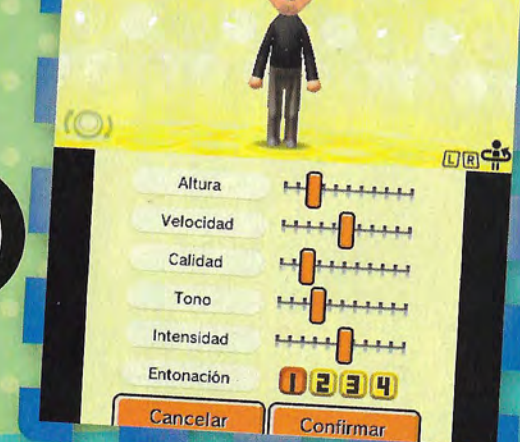


ISLA DEPORTIVA

El espacio de la isla es tan amplio que hacer ejercicio da gusto. Puedes customizarte el uniforme de tu equipo favorito y salir a patear el balón al parque. Pero ojo con no dar a nadie.

MINIJUEGOS

Entre chismorreos y riñas nos gusta jugar entre nosotros y con los creadores del vecindario. Cuando veas una sombra verde en alguno de los apartamentos Mii, podrás jugar a un minijuego con ese residente..



Novedades



Wii U

3

Género **Velocidad**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-4 (12 online)**
Precio **59,95 €**
www.mariokart.es

Argumento
Elige entre 30 personajes jugables distintos y participa en frenéticas carreras en distintos modos de juego: Grand Prix, Contrarreloj, Carrera VS. y Batalla. A partir de ahora la gravedad no será un problema.

Mario Kart 8

Ya ha llegado el juego de Wii U que todos esperabais. Uno de esos títulos por los que vale la pena comprarse una consola, y que os dará diversión durante años.

Mario Kart es uno de los grandes referentes de las consolas Nintendo. Esta saga ofrece **diversión pura y directa**, accesible para todo el mundo y con una curva de aprendizaje que siempre ha sido extraordinaria. Con Mario Kart 8 ya en nuestra Wii U y tras haber echado montones de partidas entre nosotros, podemos atestiguar que la fórmula sigue teniendo un gancho irresistible, y que la nueva entrega desprende una magia especial en sus **maravillosos circuitos**. Como ya os explicamos en anteriores números, la principal novedad de Mario Kart 8 es el uso de la **antigravedad**, una mecánica que nos permite conducir sobre superficies con inclinaciones de todo tipo y que por fin hemos podido experimentar en toda su gloria.

Desafía la ley de la gravedad

Hay partes de los circuitos que funcionan como los de toda la vida, pero al pasar sobre unas bandas azules la cosa cambia: hemos entrado en una sección de antigravedad. En estas zonas, la forma de nuestras ruedas se transforma y podemos conducir donde nos lleve el

Circuitos Nuevos

Los nuevos escenarios nos han dejado un grandísimo sabor de boca. Muy divertidos, completos y llenos de secretos.



Copa Champiñón

La primera copa del juego nos presenta circuitos sencillos y con no muchos peligros, como es habitual en la saga. El Estadio Mario Kart es un escenario asfaltado que supone un clásico punto de partida de Mario Kart: largas rectas y curvas no demasiado complicadas, para empezar a dominar el vehículo. El Parque Acuático nos lleva a un divertido parque de atracciones en el que os sumergiréis bajo el agua y conduciréis sobre una gran variedad de superficies. El Barranco Goloso es el circuito más "delicioso" de todos: ¡es un escenario hecho con todo tipo de dulces! Estéticamente es uno de nuestros favoritos. Ruinas Roca Picuda empieza a complicar las cosas de buena manera con "duros" obstáculos.



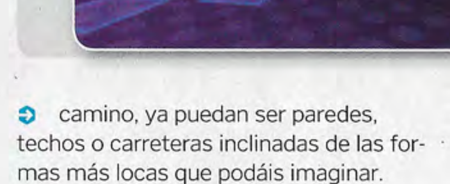
















Copa Estrella

Vamos con la tercera copa. El Aeropuerto Soleado aporta un soplo de aire fresco con esta temática tan atractiva, en la que atravesamos un gran aeropuerto y pasamos por varios aviones. La Cala Delfín nos lleva a través de amplias secciones acuáticas en las que veréis clásicas criaturas marinas de los juegos de Mario. El Discoestadio es como una gran discoteca transformada en circuito, con un gran despliegue de luces y colores. Por último, la Cumbre Wario es un gigantesco escenario nevado en el que iréis descendiendo hasta llegar a la meta abajo de todo. Este circuito no funciona por vueltas, sino que se divide en tres secciones distintas.

camino, ya puedan ser paredes, techos o carreteras inclinadas de las formas más locas que podáis imaginar.

Y los nuevos circuitos no sólo destacan por integrar este nuevo elemento: la experiencia se vuelve cada vez más completa y variada porque también siguen teniendo un gran protagonismo las mecánicas de bucear bajo el agua y de planear por el aire que introdujo Mario Kart 7 para 3DS. Y al igual que en aquella entrega, también es posible seleccionar a vuestro gusto las **distintas carrocerías, ruedas y ala deltas** entre un buen número de alternativas. Podéis desbloquear más de estas piezas a medida que acumuléis monedas en las carreras. Hablando de monedas, estuvieron presentes hace poco en 3DS, pero no aparecían en una entrega de sobremesa desde el juego original de Super NES. Están desperdigadas en las carreras, podéis sumar hasta 10 al mismo tiempo y con ellas aumentaréis la velocidad.

Por cierto, tened en cuenta una cosa. Los elementos que os hemos contado de

LA ANTIGRAVEDAD SE SUMA A LAS MECÁNICAS DE BUCEAR Y PLANEAR QUE VIMOS EN 3DS



Tenemos muchas piezas para combinar distintos tipos de kart, y también vuelven las motos.



Copa Flor

En la segunda copa, las cosas se van poniendo gradualmente más interesantes. El Circuito Mario recrea la forma de una banda de Moebius, con un aspecto similar al de un 8. ¡Veréis a otros personajes corriendo por encima de vosotros! En el Puerto Toad disfrutamos de una ciudad costera con multitud de caminos alternativos, grandes cuestas y un tranvía con el que es mejor no chocarse. La Mansión Retorcida es la que más nos gusta de esta copa: está llena de secretos y de formas diferentes de avanzar. Las Cataratas Shy Guy son un escenario precioso en el que disfrutaréis de grandes vistas, saltos enromes y partes acuáticas.





Copa Especial

La última copa de los nuevos circuitos es la que más nos ha enamorado. La Ruta Celeste es un magnífico escenario en los cielos con partes muy variadas: un momento estaréis conduciendo sobre un gran árbol, y al siguiente abordaréis un barco volador clásico de los juegos de Mario. Dunas Huesitos también nos encanta: mucha arena, sorpresas y enemigos "en los huesos". El Castillo de Bowser es espectacular, y en su interior os encontraréis incluso a... ¡un Bowser gigante dando puñetazos contra la carretera! Y jugar la nueva versión de la Senda Arco Iris también es un placer.



antigravedad, bucear y planear no se limitan a los 16 nuevos circuitos. Los otros 16, rescatados de anteriores entregas, también incorporan todos esos detalles con un buen gusto que nos ha sorprendido. Los circuitos de las copas retro nunca se habían cuidado tanto como en este Mario Kart, y son como volver a ver a viejos amigos después de muchos años, más crecidos y con montones de historias nuevas que contarnos.

Espectáculo visual

Además, visualmente todos los circuitos y personajes **se ven de auténtico lujo**. El primer Mario Kart en alta definición da la talla con los mejores gráficos que hemos visto hasta ahora en Wii U: el nivel de detalle es tan alto que incluso veréis los bigotes de Mario y Luigi moverse al son del viento. El uso de los colores es espectacular en cada carrera, y la fluidez está muy cuidada: **60 imágenes por segundo** incluso con dos jugadores a pantalla partida. Si la dividís para tres o cuatro, la tasa baja a 30 imágenes por segundo, pero apenas lo notaréis resentirse. Además, el juego está repleto de **nuevos detalles estéticos**, entre los que destaca la visualización de los ítems. Cada vez que un personaje obtenga un nuevo ítem le veréis sostenerlo en su mano, ya sea

Sus 30 Pilotos

No sólo debutan en un Mario Kart los siete Koopalings (ahora conocidos como Esbirros de Bowser), sino que este juego nos presenta a dos chicas totalmente nuevas: Bebé Estela y Peach de oro rosa. Dependiendo del peso hay siete tipos: Pluma, Super Ligero, Ligero, Medio, Crucero, Pesado y Super Pesado. Más ligero: mayor aceleración. Más pesado: mayor velocidad punta.



Mario
Medio (nivel 4 de peso).



Luigi
Medio (nivel 4 de peso).



Peach
Ligero (nivel 3 de peso).



Daisy
Ligero (nivel 3 de peso).



Estela
Crucero (nivel 5 de peso).



Mario de metal
Pesado (nivel 6 de peso).

Yoshi
Ligero (nivel 3 de peso).



Toad
Super Ligero (nivel 2 de peso).

Circuitos Retro

Los escenarios rescatados de anteriores entregas nunca habían tenido una revisión tan profunda como en este Mario Kart. Casi parecen nuevos.





Copa Caparazón

Así empiezan los circuitos rediseñados para este Mario Kart. En la Pradera Mu-Mu de Wii tendréis que esquivar vacas y topos mientras avanzáis por un terreno muy sencillo. El Circuito Mario de Game Boy Advance no tiene muchas complicaciones, aunque ahora hay una nueva sección elevada de antigravedad. La Playa Cheep Cheep de Nintendo DS se divide en una zona de arena y un pequeño puerto con casitas. Para acabar la copa, la Autopista Toad de Nintendo 64 ha experimentado grandes cambios respecto a la original, y ahora tiene nuevos caminos de antigravedad gracias a los cuales podéis avanzar conduciendo por las paredes, y algunos coches incluyen rampas desde las que saltar.


Pradera Mu-Mu (Wii)


Circuito Mario (GBA)


Playa Cheep Cheep (DS)


Autopista Toad (N64)


Estadio Wario (DS)


Tierra Sorbete (GC)


Circuito Musical (3DS)


Valle de Yoshi (N64)



Copa Hoja

La tercera copa retro. El Estadio Wario de Nintendo DS es un terreno lleno de cuestas y cambios complicados. Tierra Sorbete de GameCube es una superficie helada y resbaladiza en la que vuestra orientación será fundamental para llegar a la meta rápidamente. El Circuito Musical ya nos gustó mucho en Nintendo 3DS, y es un placer tenerlo también en Wii U con su enfoque en los elementos musicales y la integración de su jugabilidad en el sonido. El Valle de Yoshi de Nintendo 64 es un enrevesado laberinto con montones de rutas alternativas entre las que elegir.

el vuestro o el de otro corredor que pase cerca de vosotros. Es un gustazo para los ojos ver este tipo de cosas.

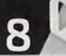
Y en cuanto a los ítems, nos encantan los nuevos que introduce esta entrega. El **bumerán y la planta piraña**, de los que ya os hablamos el mes pasado, aportan nuevos ingredientes de forma sabia. Y la **super bocina**, que hemos descubierto más recientemente, es una gran idea para poder defenderse del temible caparazón de pinchos y establecer un equilibrio mejor en las carreras.

Eso sí, otro de los cambios consiste en que ya no es posible obtener un nuevo ítem hasta haberse deshecho del anterior. Estábamos acostumbrados a guardarnos un nuevo ítem en la recámara mientras aún teníamos caparazones o plátanos "equipados" a nuestro alrededor o en nuestra espalda, pero en esta entrega ya no podemos coger un nuevo ítem hasta habernos desprendido por completo del anterior. Esto reduce ciertas posibilidades de estrategia, pero todo es acostumbrarse.

LOS NUEVOS ÍTEMS QUE INTRODUCE ESTA ENTREGA NOS HAN FASCINADO



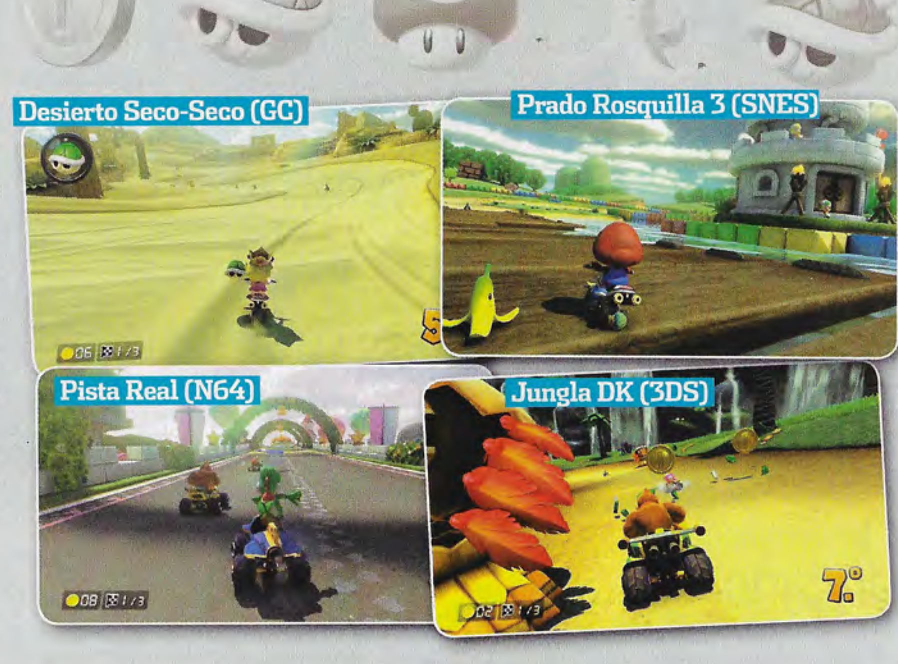
La jugabilidad está lograda de una manera extraordinaria. Es un placer conducir cualquier vehículo en Mario Kart 8.





Copa Plátano

La segunda copa retro nos trae a otros viejos conocidos y muy renovados. El Desierto Seco-Seco de GameCube nos lleva a este caluroso escenario plagado de clásicos enemigos de Mario y curvas ajustadas. El Prado Rosquilla 3 es el único circuito rescatado de Super NES, y ahora tiene además una zona acuática. La Pista Real de Nintendo 64 nos ha impresionado por su nueva belleza y colorido, que la hacen preciosa y prácticamente irreconocible. La Jungla DK, de la más reciente entrega de Nintendo 3DS, está fuertemente inspirada por Donkey Kong Country Returns y tiene tanto partes al aire libre en la jungla como en el interior de un templo.







Copa Centella

Los últimos circuitos retro. El Reloj Tictac de Nintendo DS es como estar dentro de la maquinaria de un gran reloj, con piezas que os obstaculizarán y elementos de los que podréis sacar provecho para impulsaros. Las Tuberías Planta Piraña de Nintendo 3DS son un complejo nivel cargado de peligros y caminos complicados. En el Volcán Gruñón de Wii tendréis que tener cuidado de no salir escaldados por la lava. Por último, la Senda Arco Iris de Nintendo 64 ahora es mucho más bonita, divertida y con más elementos. Además, en esta ocasión sólo tendréis que dar una vuelta, dividida en tres secciones.



En cuanto al GamePad, tiene varios usos. Hay opción de Off-TV, así que podéis jugar siempre que queráis en su pantalla. Otra posibilidad es visualizar el **plano de la carrera y las posiciones** de los corredores. Un pequeño inconveniente es que el juego no permite mostrar plano y posiciones en la pantalla del televisor: si jugáis sin GamePad no podréis acceder a esa información, y aunque lo tengáis en vuestras manos es difícil fijarse en el furor de la carrera.

Modos de juego

Mario Kart 8 ofrece los modos habituales de la saga. Grand Prix es la modalidad principal, en la que hay que sumar puntos a lo largo de cuatro carreras con el objetivo de alzarse con la copa de oro. Siguiendo la tradición, hay distintos niveles de dificultad: 50, 100 y 150 centímetros cúbicos. A medida que ganéis copas de oro en el Grand Prix, desbloquearéis personajes jugables hasta llegar a los **30 totales**, y tras proclamaros campeones de todas las copas en 150 se os abrirá el Espejo, un cuarto nivel de dificultad con los circuitos invertidos. Por otra parte está Contrarreloj, en el que vuestro gran rival es el reloj. Podéis desafiar a numerosos fantasmas de otros jugadores que también disputaron el Contrarreloj en



Koopa Super Ligero (nivel 2 de peso).

Shy Guy Super Ligero (nivel 2 de peso).



Lakitu Super Ligero (nivel 2 de peso).

Toadette Super Ligero (nivel 2 de peso).



Bebé Mario Pluma (nivel 1 de peso).



Bebé Luigi Pluma (nivel 1 de peso).



Bebé Peach Pluma (nivel 1 de peso).



Bebé Daisy Pluma (nivel 1 de peso).



Bebé Estela Pluma (nivel 1 de peso).



Peach de oro rosa Pesado (nivel 6 de peso).



Bowser Super Pesado (nivel 7 de peso).

Multijugador

Como podéis imaginar, el multijugador es otra vez lo más divertido, tanto con unos buenos amigos alrededor de una consola como en línea contra jugadores de todo el mundo.



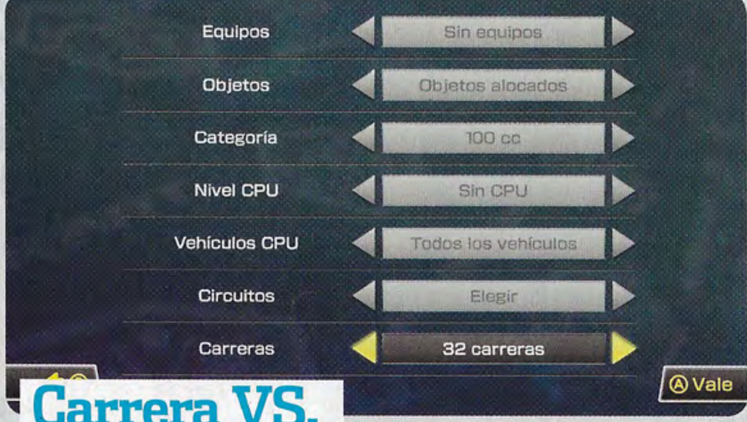
Hasta cuatro jugadores

La tradicional pantalla partida permite que hasta cuatro jugadores disfruten de momentos memorables con una sola consola. Eso sí, es una lástima que no pueda unirse un quinto jugador aprovechando el Off-TV.



Grand Prix multijugador

Las anteriores entregas de Mario Kart sólo permitían disputar el modo Grand Prix con 1 ó 2 jugadores, pero ahora hasta 4 podéis participar en la lucha por las copas de oro. ¿Quién se quedará fuera del podio?



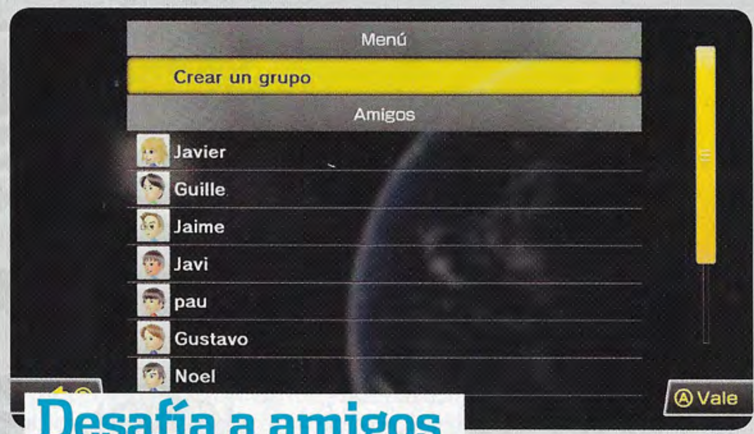
Carrera VS.

Si lo que queréis es echaros unas partidas a vuestro gusto, Carrera VS. es la opción ideal. Podéis personalizar varias reglas, entre ellas el tipo de ítems que aparecerán y la presencia de los personajes de la CPU.



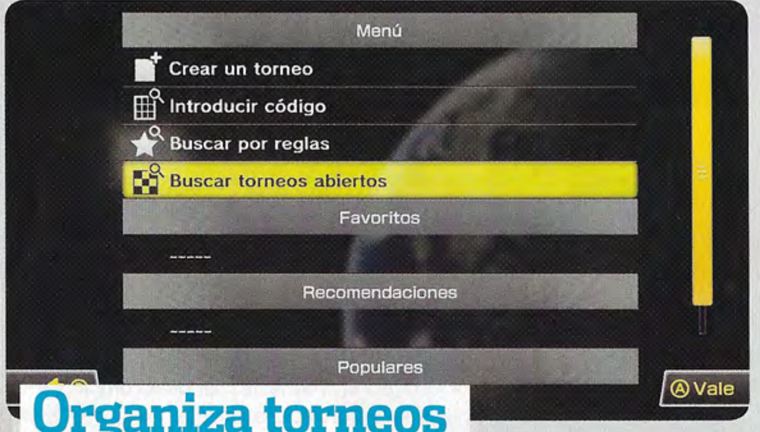
En línea

El multijugador en línea evoluciona con cada nueva entrega para ofrecer una experiencia cada vez más pulida. Al igual que en la antigua Wii, 1 ó 2 jugadores pueden conectarse desde una consola a partidas de hasta 12.



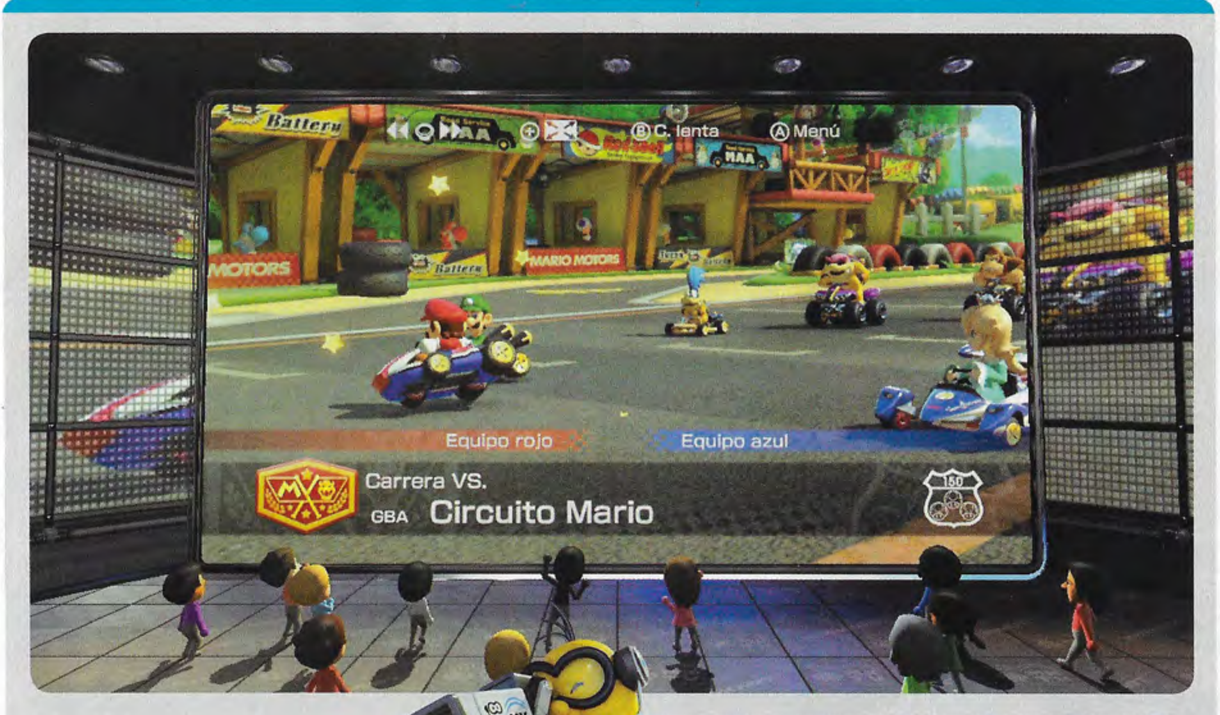
Desafía a amigos

Desde los menús del juego podéis encontrar fácilmente a los amigos que tengáis agregados en vuestra Wii U. Si tienen el juego, podréis desafiarlos y uniros a partidas con ellos. ¿Seréis capaces de derrotarles?



Organiza torneos

Ahora podéis organizar torneos especiales y establecer las normas a vuestro gusto. Por supuesto, también podéis uniros fácilmente a torneos creados por vuestros amigos o buscar competiciones abiertas por cualquier jugador.



Mario Kart TV

Nos permitirá compartir los mejores momentos de nuestras carreras y observar los de otros jugadores.



Mario Kart TV es una ambiciosa modalidad con la que Nintendo quiere animar a jugadores de todo el mundo a compartir las repeticiones de sus carreras. Al entrar en esta opción podéis elegir fácilmente entre vuestros mejores momentos más recientes para difundirlos a lo largo y ancho de la red. Y si lo que queréis es sentaros y disfrutar, también podéis seleccionar de forma sencilla las carreras más populares que hayan protagonizado jugadores de todo el mundo y coger las palomitas. También tenéis a vuestro alcance los mejores momentos de los amigos que hayáis agregado en vuestra Wii U y de los torneos online en los que hayáis participado. Además, Nintendo prepara una aplicación de Mario Kart TV para móviles y tabletas.



Modo Batalla

Destruye los globos de tus rivales y acumula puntos para ganar.

A diferencia de anteriores entregas, no hay escenarios específicos para el Modo Batalla. En vez de eso, podéis seleccionar entre ocho circuitos que sirven de carrera en los otros modos: Circuito Mario, Puerto Toad, Pradera Mu-Mu (Wii), Desierto Seco-Seco (GC), Prado Rosquilla 3 (SNES), Autopista Toad (N64), Tierra Sorbete (GC) y Valle de Yoshi (N64). La verdad es que este modo se queda un poco cojo, y se echan en falta escenarios propios y más opciones.



Donkey Kong
Crucero (nivel 5 de peso).



Wario
Super Pesado (nivel 7 de peso).



Waluigi
Crucero (nivel 5 de peso).



Iggy
Medio (nivel 4 de peso).



Roy
Crucero (nivel 5 de peso).



Lemmy
Pluma (nivel 1 de peso).



Larry
Super Ligero (nivel 2 de peso).



Wendy
Super Ligero (nivel 2 de peso).

Ludwing
Medio (nivel 4 de peso).



Morton
Super Pesado (nivel 7 de peso).



Mii
Su peso depende del Mii que utilices.

Nuevos ítems

Además de incluir los ítems que ya conocéis, hay cuatro nuevos que darán mucho juego en las épicas carreras que os esperan en este nuevo Mario Kart.



Super Bocina

Al utilizar este ítem, haréis daño a los corredores que tengáis cerca. Pero lo más interesante es que al hacerlo también romperéis los caparazones que estén a punto de golpearos, ¡incluido el azul de pinchos!



Bumerán

Nueva arma arrojadiza, ágil y con un buen alcance. Lo mejor de todo es que tras lanzarlo vuelve a vosotros, y hace daño a todo lo que pilla en su trayectoria. Podéis usarlo hasta tres veces, tras lo cual desaparece.



Planta Piraña

Al equiparla, se coloca temporalmente en la parte delantera de vuestro vehículo y arrasa con los personajes, plátanos y caparazones que encuentra por delante. Además os impulsa, aunque los giros se vuelven más difíciles.



8 Loco

Este ítem sigue la tradición del "7" de Mario Kart 7, y os proporciona ocho objetos de golpe: moneda, bomba, turbo, estrella, blooper, caparazón verde, caparazón rojo y piel de plátano. ¡Dadle buen uso a todo eso!



sus consolas, y subir los vuestros propios a Internet para que usuarios de todo el mundo se las vean con vuestras actuaciones. También está el modo Carrera VS., que es muy apropiado para echarse partidas multijugador gracias a sus posibilidades de personalización de reglas. En cuanto al modo Batalla, hay que reconocer que nos ha parecido algo más flojo que en otras entregas: esta vez no tiene escenarios específicos sino que usa algunos circuitos de los otros modos, y dispone de pocas opciones en comparación con las batallas de otros Mario Kart.

Mejor en compañía

La principal gracia del juego está en disfrutarlo en compañía, y con ello tenéis **diversión ilimitada tanto en modo local como online**. En las geniales carreras en multijugador local, la única pega que podemos poner es que el juego no aproveche su Off-TV para permitir 5 jugadores (Sonic & All-Stars Racing Transformed sí nos deja jugar con cuatro en la pantalla partida y uno más en la del GamePad), pero **las partidas a 4 siguen siendo una experiencia** increíble que todo el mundo debería probar. Recordar también que podéis conectar mandos Pro de Wii U, wiimotes (con nunchuk o sin él) e incluso el mando clásico de Wii.

En el online podemos juntarnos hasta **12 jugadores simultáneos** para montar unas carreras épicas, y ahora con nuevo torneos y opciones que lo hacen aún más divertido. Podéis buscar rivales en línea tanto a nivel regional como mundial, enfrentaros a vuestros amigos y muchas



Edición Limitada

Además de la edición básica del juego, también podéis adquirir una edición limitada que incluye esta figura del caparazón azul de pinchos. Desde luego un toque muy fardón.

SU MULTIJUGADOR PUEDE DAROS DIVERSIÓN ILIMITADA TANTO LOCAL COMO ONLINE

La redacción opina



Juan Carlos García

Tengo claro que si hay algún juego capaz de revolucionar las ventas de Wii U, ese es Mario Kart 8. Y no solo por las revoluciones de los motores, es que nadie como Mario Kart sabe aunar a fans de todas las edades y gustos con un mismo objetivo: ganar cada carrera (y si puedes fastidiar un poco al rival, mejor). El salto HD es la guinda de un pastel que sigue sabiendo tan dulce como el primer día, como la primera vez que te acercaste a Super Mario Kart de SNES y los juegos de carreras no volvieron a ser como antes.





Roberto Anderson

Estoy muy contento con el juego. Sus circuitos me parecen geniales, tanto los nuevos como los retro, y la antigravedad es una buena vuelta de tuerca que hace las carreras más espectaculares. Me habría gustado tener más modos de juego y nuevas opciones, pero con lo que hay voy servido para años. Para echar partidas con amigos en casa es una garantía de diversión, y su brutal online da para muchísimo. ¿Mi personaje favorito? ¡Mi Mii! Y si fuera otro, Koopa.





Borja Abadíe

Es cierto que no tiene novedades revolucionarias y que se ha eliminado el poder guardar en la recámara un ítem mientras usamos otro, pero se han añadido ítems chulos, como el 8. El HD no solo es bonito sino que acaba con las excusas como la de "el plátano no se veía bien". Sigue siendo una de las experiencias multijugador más adictivas. En cuanto a mi corredor favorito, está muy claro, Lakitu. Él siempre ha estado ahí para pescarme con su caña y ahora yo voy a devolverle el favor con cientos de victorias.



Rubén Guzmán

Las palabras "mejor Mario Kart de la historia" sonaban por todas partes... y Nintendo EAD 1 ha estado a la (casi imposible) altura: Mario Kart 8 es inmenso, tanto como la sensación que nos transmiten las pistas antigravedad, la mejor novedad que ha recibido un MK desde el modo online. Nuevos power-ups muy efectivos, conductores que parecen vivos y el mejor diseño de circuitos de toda la serie se combinan en el mejor juego de Wii U.







Gustavo Acero

Como me hagan soplar al GamePad, voy a dar positivo en setas. Esta 'Copa Estrella' de la saga es la fusión perfecta de los Mario Kart de Wii, 3DS, N64 y los Arcade GP. Su apartado visual es el culmen del HD, con detalles como el bigote de Mario al viento o los 16 circuitos retro, tan trabajados que parecen nuevos. Las paredes ingrávidas son el sueño de todo fan de F-Zero y las carreras están mejor equilibradas que nunca. Y lo que me tiene loco es esa Senda Arcoiris de N64 recreada como nunca imaginé.



otras cosas que iréis descubriendo. Si el online de Mario Kart Wii os pareció la bomba, esperad a probar éste porque os va a ser difícil soltar el mando durante mucho tiempo.

Además, y al igual que en Super Mario 3D World y NES Remix, podéis conseguir **sellos especiales de Miiverse** si completáis ciertos objetivos. ¡Hay 90!

Evolución natural

Este juego es un vicio. Es un paso más en la evolución de una fórmula que nos ha dado más horas de entretenimiento y risas que ninguna otra, y que a partir de ahora nos las seguirá dando en Wii U. Sus circuitos son los mejores que ha dado la saga hasta ahora: más espectaculares que nunca, con más secretos y detalles de lo que hayáis visto jamás, y con una mayor variedad de elementos que en cualquier otra entrega. Por otra parte, la jugabilidad está cuidada al milímetro y la conducción de cada vehículo y personaje es magistral. Oh, ¡y vuelven las motos! Aparte de algunos pequeños detalles que hemos comentado a lo largo del texto, sólo podríamos reprocharle su falta de nuevos y más variados modos de juego, aunque los que hay van a daros muchísimas alegrías. No podréis parar hasta haceros con todas las copas de oro del Grand Prix en todos los modos de dificultad, y después seguiréis con su multijugador hasta conoce a fondo todos los circuitos. Difícil, muy difícil, que lleguéis a cansaros de este juego.

> EL DISEÑO DE SUS CIRCUITOS ES EL MEJOR DE LA SERIE, LLENO DE SECRETOS Y SORPRESAS

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Escenarios y personajes están recreados de una manera excelente, y el juego se mueve muy bien.

Diversión ★★★★
"Diversión" siempre ha sido el primer apellido de Mario Kart, y esta entrega lo mantiene a tope.

Multijugador ★★★★
Jugar MK8 en compañía, ya sea física u online, es de lo mejor que podéis hacer en una consola.

Duración ★★★★
Muy pocos juegos dan para tanto como éste. Seguiréis jugando dentro de dos o tres años.

Lo mejor y lo peor

Circuitos, jugabilidad y gráficos magistrales. Su multijugador es apasionante.

El modo Batalla es algo flojo. Se echa en falta más variedad de modos de juego.

Nuestra opinión

Llegan las carreras más emocionantes

El juego más divertido del catálogo de Wii U. Tanto su jugabilidad como su diseño de circuitos son excepcionales, y la antigravedad aporta una mayor espectacularidad y flexibilidad. Bien por los nuevos ítems y personajes.

Te gustará...

Más que...



Sonic & All-Stars Racing Transformed

...y más que



Need for Speed: Most Wanted U

Total

95









EL DATO
Compra el juego en la eShop hasta el 29 de mayo y recibe gratis un código para descargar Mario Golf de GB Color

NINTENDO 3DS



3

Género **Deportivo**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-4 (4 online)**
Precio **39,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
El golf está moda en el Reino Champiñón. Métete en la piel de Mario o cualquiera de sus amigos, o juega con tu propio Mii... y prepárate para adentrarte en el simulador de golf más profundo.

Mario Golf World Tour

Hoyo en uno para Mario.

Mario es uno de los 16 golfistas, 4 de ellos ocultos. Cada uno difiere en potencia y características técnicas.

Cada consola de Nintendo debe tener su Mario Golf, y Nintendo 3DS, con todas sus opciones de conectividad, su juego online y su efecto 3D, era la candidata perfecta para recibir el mejor juego de la serie. Una misión que sus creadores, Camelot, se han tomado muy en serio, porque este World Tour viene **cargado de opciones** (incluido el multijugador online), recorridos realistas y de fantasía y, sobre todo, un corazón jugable que solo puede ser calificado como **simulador**.

Golf de alto nivel
World Tour se divide en dos modos con montones de posibilidades. **Partida Rápida** te permite jugar directamente, eligiendo recorrido, golfista entre todas las estrellas del Reino Champiñon (Mario, Peach, Bowser, Donkey... y así hasta 16 personajes) y varios estilos de juego que van desde el golf tradicional a partidos en los que se contabiliza cada hoyo ganado, o **Desafíos** en los que, además de embocar, tenemos que cumplir objetivos como recoger Monedas Estrella. Y después está el **Club Castillo**, en el que jugamos con nuestro Mii para ir clasificándonos y ganando torneos, a la vez que mejoramos nuestras características con objetos que compramos en la tienda del Club y



Modos online supervitaminados
Además de las partidas locales, hay online con torneos regionales en los que entras según tu hándicap, torneos Mundiales de los mejores, ranking y la posibilidad de crear Comunidades con torneos de reglas personalizadas.

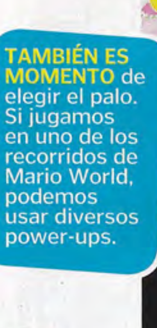




➲**Hay tres recorridos realistas** y seis ambientados en el Reino Champiñón (llamados recorridos Mario World). En éstos se añaden elementos fantásticos y power-ups.



➲**El décimo recorrido,** el sendero de las Islas Estrella, se compone de nueve hoyos en los que solo disponemos de dos golpes para embocar. Si fallas uno solo, quedas eliminado.





TAMBIÉN ES MOMENTO de elegir el palo. Si jugamos en uno de los recorridos de Mario World, podemos usar diversos power-ups.

ANTES DE GOLPEAR hay que considerar el viento, la distancia, los desniveles... Disponemos de varias cámaras e indicadores numéricos.



UNA LÍNEA indica dónde caería la bola sin considerar viento o desniveles del terreno, y golpeando a la perfección.

EL GOLPE es cuestión de habilidad: debemos pulsar un par de veces en el momento justo para intentar clavarlo.

HAY RECORRIDOS REALISTAS Y OTROS FANTÁSTICOS, PERO EN TODOS DEBEMOS SER HÁBILES Y PENSAR CADA GOLPE

participamos en **minijuegos** que, en realidad, son una práctica excelente de cada faceta de este deporte. Y créenos, te vendrá muy bien mejorar tu juego, porque este Mario Golf es **bastante exigente**.

La ciencia del golf

Juegues en el modo que juegues, te enfrentas a una **simulación deportiva realista**. Prescindiendo del control táctil (solo se utiliza para alguna selección en el menú de tiro), en cada lanzamiento tendrás que hacer dos cosas. En primer lugar, has de decidir la dirección del golpe en función de un montón de variables: la dirección y fuerza del viento, la diferencia de altura entre el punto de salida y de llegada, la inclinación del terreno... Y después hay que ejecutar el golpe lo mejor posible, **pulsando en el momento justo** dos veces para lanzar un drive o un approach, y una para el putt. Y, aunque si lanzamos desde terreno complicado, como hierba alta o arena de búnker, la dificultad aumenta un poco, conseguir una buena ejecución es más o menos fácil. El **reto está en la primera fase, la "estratégica"**: estimar con precisión el desvío de la bola y su desplazamiento al tocar tierra es lo más importante para bajar del par. Es más, la única manera de superar los recorridos difíciles en Mario Golf es diseñar una estrategia en cada hoyo (¿arriesgo para alcanzar el green en menos golpes, o voy a lo seguro?) y analizar todas las variables antes de lanzar ➲



Un paseo por el Club Castillo

Es el modo de juego principal, en el que tu Mii debe convertirse en el mejor golfista de un elitista Club del que forman parte Mario y sus amigos. En sus instalaciones encontrarás una sala VIP, las entradas a los diferentes recorridos y las salas de acceso a los torneos online. Y claro, la Tienda. En ella, usando las monedas que ganas compitiendo, puedes comprar palos y equipo (como guantes, gorras o pantalones) que suman o restan puntos a tus características en Drive, Punto Dulce o Control. Hacerte con equipo de calidad mejorará bastante tus posibilidades.

Contenidos descargables, nuevos pack con golfistas y recorridos

Mario Golf World Tour incluye 10 recorridos y un total de 126 hoyos, pero puede hacerse aún más grande con los DLC.

Son **tres sets** con un personaje y dos nuevos recorridos de 18 hoyos cada uno. El Set Champiñón ya está disponible, y los Set Flor y Estrella salen en mayo y junio respectivamente. Cada set cuesta 5,99€, pero ya puedes comprarte el "Lote de 3 Sets", disponible hasta el 31 de mayo, por solo 11,99€.

Con el lote te regalan a **Mario Dorado** y, cuando esté disponible, un cuarto set con contenido aún secreto. Si te los compras por separado, recibes también a Mario Dorado (pero no el cuarto set).

Nintendo ofrecerá torneos de muestra para los que quieran probar los recorridos descargables antes de comprarlos.



Mario dorado es el regalo si compras los 3 sets por separado o en lote. Usa su Flor Dorada para generar monedas con cada golpe.





Set Champiñón
Fecha: ya disponible **Personaje:** Toadette





Set Flor
Fecha: Mayo **Personaje:** Caco Gazapo





Set Estrella
Fecha: Junio **Personaje:** Estela

LOS ELEMENTOS FANTÁSTICOS, COMO LOS POWER-UPS, AUMENTAN TUS OPCIONES ESTRATÉGICAS AL AFRONTAR CADA HOYO

cada golpe. Este estilo de juego se mantiene en 10 recorridos: tres "realistas", 6 "fantásticos" llamados Mario World, y el Sendero de las Islas Estrella, compuesto por 9 hoyos en los que hay que embocar en solo dos golpes. En los recorridos de Mario World **usamos power-ups**: la Flor de Fuego hace que la bola atraviese árboles como si no existieran, Bill Bala nos permite lanzar un tiro recto superpotente, el búmeran da efecto a la bola para esquivar obstáculos...

Para deportistas de verdad

Podría parecer que estos elementos se cargan la esencia estratégica del juego, pero no es así: en realidad añaden más posibilidades a tus cálculos, y podrás jugar con sus efectos para afrontar los hoyos de otra manera, buscar atajos y embocar en menos golpes.

La necesidad de pensar cada golpe y jugar concentrado hacen que World Tour sea el Mario deportivo más dirigido a los fans del deporte que emula. El juego tiene algún defecto menor, como los **flojos efectos sonoros** y algún indicador sobre el terreno que no se ve bien (algo que se arregla cambiando de cámara). Y sus simpáticos gráficos pueden resultarte pelín infantiles. Pero no te equivoques: en este juego hay **golf del de verdad, y del bueno**, y además con opciones para disfrutar durante meses.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆☆
Sencillos pero funcionales y llenos de color. El efecto 3D da una buena sensación de profundidad.

Diversión ★★★☆☆
El ritmo de juego es técnico y pausado: tienes que pensarte cada golpe. Llega a ser muy adictivo.

Multijugador ★★★★
Partidos y torneos (con reglas que podemos definir) para cuatro jugadores en red local y online.

Duración ★★★★
Tiene 8 recorridos y una enorme variedad de modos, incluido el multi. Y opción de comprar DLC.

Lo mejor y lo peor

La mezcla de realismo en los golpes y elementos de fantasía logra una profundidad única.

El apartado sonoro, flojísimo. Y hay poco espacio para partidas rápidas: exige tiempo.

Nuestra opinión

Nintendo se toma el golf muy en serio

Un juego deportivo muy bueno que, cuando añade elementos de fantasía, aumenta aún más las posibilidades estratégicas. Eso sí, se trata de un título exigente que, como buen simulador, te gustará más si te apasiona el golf.

Te gustará...

Más que... Mario Tennis Open

Menos que... Mario Kart 7

Total

82



Nintendo eShop

Consola Wii U **Género** Velocidad **Compañía** Nintendo **Jug.** 1 **Precio** 6,99€ **Edad** +3

F-Zero Maximum Velocity

Una décima es la diferencia entre la gloria y el abismo.







Fue uno de los juegos de lanzamiento de GBA y recogía la esencia de F-Zero de SNES: **carreras de naves** a 500 km por hora sobre pistas formadas por sprites planos. Hoy día mantiene una buena sensación de velocidad y un **gran diseño de circuitos**, que sorprenden con peligros como minas o atajos escondidos... si somos lo bastante valientes para saltar abismos y usar el turbo en el momento adecuado. De hecho, el juego sabe picarte para que arriesgues tu barra de vida con tal de llegar el primero. Por desgracia, sus 20 circuitos y dos modos (en su paso a Wii U **ha perdido el multijugador**) hacen que hoy nos parezca corto...

EL DATO

Incluye 10 naves para pilotar y 20 circuitos, divididos en cuatro copas... más un circuito secreto.

Valoración	Total
Aunque limitado en opciones sus carreras derrochan identidad y emociones fuertes.	79

Nintendo eShop

Consola Wii U **Género** Rol **Compañía** Camelot **Jug.** 1 **Precio** 6,99€ **Edad** +12

Golden Sun

El heredero de la mejor estirpe de juegos de rol.







Hay títulos por los que casi no pasan los años, como Golden Sun. En 2002, cuando los gráficos poligonales habían arrinconado a los juegos 2D también en los RPG, Camelot creó esta joya a la altura de los iconos del rol de 16 bits.

Una historia clásica (un grupo de héroes busca unas piedras sagradas), combates aleatorios y por turnos y un **brillante diseño de las mazmorras** son sus bazas, pero además sus protas dominan **la psicoenergía**, poderes que usan en combate y para resolver elaborados puzles, lo que da personalidad al juego. Solo un pero: en GBA llegó en castellano, pero esta versión está en inglés.

EL DATO

Issac, Garet, Mia e Ivan son los cuatro héroes protagonistas. Vamos mejorando su equipo y poderes.

Valoración	Total
Un pedacito de la historia del rol que te garantiza más de 30 horas de fantasía y aventura.	88









NINTENDO 3DS



7

Género **Plataformas**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-4**
Precio **39,95 €**
www.nintendo.es/kirby



Argumento
Un nuevo villano llamado Taraña ha secuestrado al Rey Dedede y lo ha encerrado en lo alto de la Planta de Ensueño, pero Kirby acude en su rescate a través de 7 islas flotantes.

Kirby Triple Deluxe

Kirby 'aspira' al triplete plataformero del año.

Aunque parezca el nombre de una hamburguesa, Triple Deluxe se parece más a un 'Happy Meal': sacia nuestra hambre de plataformas, contiene sorpresas jugables y está pensado para los niños, pero lo acaban disfrutando los adultos. Tras deshilacharse en Wii y multiplicarse por diez en DS, el boloncio estelar de HAL Laboratory retoma el motor de **Kirby's Adventure Wii** y recupera el ingrediente secreto del primer Dream Land de Game Boy: la magia.

No corras con la boca llena

Seamos sinceros, Kirby es un tipo lento, pero tiene sus motivos: no es bueno correr mientras se come, y aquí le esperan **veintiséis habilidades** succionables como la clásicas espada, ninja, lanza, sombrilla, látigo, hoja, piedra, hielo o fuego, junto a cuatro de estreno: circo, campana, escarabajo y arquero, que ya están entre nuestras favoritas de la saga. Contemplar a una monada como Kirby haciendo malabares, ensartando a los enemigos con un cuerno o emulando a Robin Hood a flechazo limpio es todo un show, pero el auténtico espectáculo está en el impecable uso de las 3D. Además de sus preciosos **escenarios llenos de color, detalles y texturas**, los constantes saltos entre planos de profundidad

La 'dieta Kirby' sacia, pero no engorda, pues a base de copiar habilidades y escupir, siempre acaba manteniendo la forma... de bola.



El 'Hipernova' más

La habilidad Hipernova permite absorber árboles, enemigos, bloques o torpedos gigantes que podemos escupir para arrasar con cualquier obstáculo, e incluso destapar telares a lo Epic Yarn, como este fondo de Kirby's Dream Land. Puro amor retro.





¿De qué nos suena ese árbol? El clásico primer jefe de todo buen Kirby vuelve a echar raíces en Dream Land; bueno, esta vez las echa fuera de la pantalla gracias al efecto 3D.



Combates Kirby es el aperitivo perfecto antes de hincarle el diente a Smash Bros: peleas de cuatro Kirbys que pueden adoptar hasta 12 habilidades de la aventura.



EN LA TÁCTIL activas ítems de vida como helados o pasteles, sueltas la habilidad copiada, pausas o restauras el giroscopio.

INCLINA LA 3DS de lado a lado para desplazar el barco colgante por el raíl, pero espera a que baje el fuego o Kirby acabará como la bola '8' del billar.



PULSA OTRA VEZ, para dar una palmada justo en el contratiempo. Hay tres niveles y el último es chunguísimo.

EN REDOBLE DEDEDE hay que pulsar A al ritmo de temas clásicos de la saga para saltar más alto mientras avanzas.

TRIPLE DELUXE NO ES SÓLO UN SALTO CONSTANTE ENTRE DIMENSIONES, SINO ENTRE GENERACIONES DE JUGADORES

que vimos en **Mutant Mudds** alcanzan su máxima expresión en cada uno de sus niveles. También se nota el esfuerzo por implementar el giroscopio en pequeños puzles y fases a lo Yoshi's New Island; sin ser todo lo preciso que nos gustaría, permite mover pesas, bloques o cuencos de agua para activar mecanismos y resolver sencillos mini puzles con los que recolectar las **tres Piedras Solares** por nivel (sí, como las monedas estrella de Mario) y los **256 llaveros** de estilo 'pixel art', intercambiables entre amigos vía StreetPass; un fascinante aliciente para coleccionistas y fans de la saga desde los tiempos de Game Boy. Sin embargo, **es un juego facilillo**, que concentra su escasa dificultad en los jefes finales, cuyo recital de rutinas es de lo más original y variado que ha pasado por el mundo de Dream Land, sin olvidar sus famosas canciones.

Oferta 3x1 en Dream Land

Y aún quedan otros dos modos de juego (más dos desafíos desbloqueables) que forman el triplete deluxe del título. Además del descafeinado **Redoble Dedede**, que se reduce a pulsar el botón 'A' en el momento justo para rebotar entre tambores, la verdadera estrella es **Combates Kirby**, una especie de Smash Bros para cuatro bolas con sus propias habilidades, potenciadores y escenarios, que admite partidas con una tarjeta a través del modo descarga: la guinda a un pastel tan rico como fácil de digerir.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Si Kirby fuese más mono, sería Donkey. Y se le parece en colorido y detallismo, pero le vapulea en 3D.

Diversión ★★★
El diseño de niveles es una sorpresa tras otra, junto a los jefes y los llaveros, pero le falta dificultad.

Multijugador ★★★
Le falta un cooperativo a lo Kirby's Adventure Wii, pero los combates con una tarjeta son lo "smash".

Duración ★★★
Siete mundos (unas ocho horas), dos grandes extras y cientos de llaveros y piedras solares.

Lo mejor y lo peor

Junto a Epic Yarn, es el Kirby más bonito que se ha hecho. La frescura de su desarrollo. El 3D.

Que no sea algo más dificilillo. Redoble Dedede no está a la altura del modo Combates.

Nuestra opinión

Kirby se da un homenaje "deluxe"

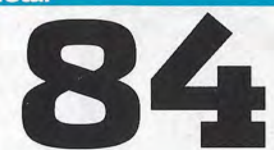
HAL compagina nostalgia e innovación en el Kirby más completo y variado desde los tiempos de Game Boy. Aunque su baja dificultad lo acerca más a la comida rápida que a un menú gourmet, sigue siendo plato de buen gusto.

Te gustará...

Igual que... Yoshi's New Island

Menos que... Mario 3D Land

Total

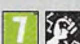


¡Vence a Whispy Woods!

EL DATO
En las pruebas ganas "bits" y con ellos compras sellos para tus mensajes de Miiverse.

Nintendo eShop

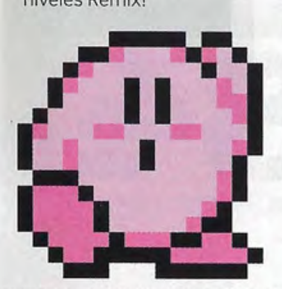




Género	**Arcade**
Compañía	**Nintendo**
Jugadores	**1-2**
Precio	**9,95 €**
www.nintendo.es	



Argumento
12 juegos clásicos de NES se convierten en "escenarios" de pruebas que te retan a dominar las mecánicas originales... ¡y a alucinar con los novedosos niveles Remix!



NES Remix 2

Vuelve al mogollón, vuelve a la Nintendo.

Nintendo e Indieszero se merecen tres estrellas arcoíris, porque batiendo todos los records esta secuela llega solo cinco meses después de NES Remix. Su estructura y hasta los menús son idénticos, y vuelve a proponer un montón de **pruebas contrarreloj** a partir de mecánicas y momentos clave de **varios clásicos de NES**: recoger unas monedas en Super Mario Bros. 3, "limpiar" de un combo una pantalla de Wario's Woods, derrotar a Ridley en Metroid... Pero el resultado es mejor porque los juegos en los que se basa son aún **más divertidos**.

Selección estelar

Super Mario Bros. 2, 3 y The Lost Levels, Metroid, Kid Icarus, Kirby's Adventure, Zelda II The Adventure of Link, Dr. Mario, NES Open Tournament Golf, Wario's Woods y Punch Out!! Estos son los juegos elegidos para el segundo Remix, y cómo veis **hay casi de todo**: plataformas, aventura, simuladores deportivos, puzles... E incluso todo junto. Los juegos "diseccionados" suponen toda una mezcla de géneros y mecánicas, pero NES Remix 2 va más allá, porque **las pruebas Remix alteran los títulos originales** planteando retos sorprendentes que nos ofrecen momentos muy imaginativos. Pueden ser cosas como superar una prueba de Dr. Mario mientras las píldoras y los virus cambian de color, o directamente **mezclas de elementos de distintos juegos**, como colar a la Peach de Super Mario Bros. 2 en niveles de la tercera entrega... para rescatarse a sí misma. Dependiendo de cuánto tardemos



Campeonato Mundial en casa

El Championship Mode se basa en los Nintendo World Championships que Nintendo celebró en EEUU en 1990. En 6 minutos y 21 segundos hay que superar retos en Super Mario Bros., Super Mario Bros. 3 y Dr. Mario, a la vez que intentamos conseguir la mayor puntuación.





Las pruebas normales de basan en clásicos, manteniendo su control y mecánicas (pero no se incluyen los juegos completos). Las pruebas Remix sí añaden novedades.

¡Alcanza el green con un solo golpe!

TIME 230

Con las estrellas que ganamos iremos desbloqueando niveles Remix y pruebas de otros juegos. NES Open Tournament Golf es el último de todos, y hay bonus de Ice Hockey.



DOMINAR EL REBOTE entre enemigos, sin tocar el suelo, en Super Mario Bros. 3. Ese es el reto de esta prueba.

ALGUNAS PRUEBAS no tienen límite de intentos, pero sí de tiempo. Ojo al reloj si quieres tres estrellas.

Escuela de jugones

Cada prueba de NES Remix 2 se basa en dominar una mecánica de un juego clásico. Si los tienes, pruébalos después y verás cómo tu técnica ha mejorado.

Remezclásicos

Jugar a Wario's Woods con la pantalla al revés, romper bloques del Reino Champiñón con Link, salir de una cueva con una Samus que corre automáticamente... Los 40 niveles Remix (mas algunos extras) dejan momentazos.

en superar cada prueba recibiremos de una a tres estrellas. En general todos los retos son fáciles de superar pero difíciles de dominar, y el desafío es conseguir **las estrellas arcoíris**, algo que solo conseguirás si te conviertes en un jugón.

Ese factor de superación se potencia gracias a la posibilidad de **compartir en Miiverse puntuaciones, dibujos y sellos**. Además el juego graba videos de nuestras mejores partidas, que se publican automáticamente en Miiverse si escribimos un mensaje sobre ese nivel en concreto. Podemos vemos **las puntuaciones de otros jugadores online**, sus vídeos e incluso los botones que pulsaron en cada momento. Ideal para estudiar las técnicas de los maestros.

Retos para jugar y rejugar

Además de las más de 150 pruebas principales, NES Remix 2 incluye **Super Luigi Bros.**, un Remix completo del Super Mario Bros. original que nos reta a superar todos los niveles con Luigi, su particular salto... y de derecha a izquierda. Además, con una partida guardada del primer NES Remix se desbloquea el **Championship Mode**, que homenajea a los campeonatos que Nintendo organizaba a principios de los 90, ahora con tabla de clasificación online. Aún así, acabar todas las pruebas no te llevará mucho, y la gracia está en mejorar las puntuaciones y disfrutar de este acertado homenaje a base de (re)mezclar clásicos, retos y, claro, muchísima diversión.

> LA SELECCIÓN DE CLÁSICOS SUPERA EN CALIDAD Y VARIEDAD A LA DEL PRIMER NES REMIX

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆
Sin cambios en los gráficos originales, excepto en los niveles Remix, que incluyen nuevos efectos.

Diversión ★★★★
La misma diversión y adicción de los clásicos, y lleno de momentos estelares en los retos Remix.

Multijugador NO TIENE
No hay modo multijugador, pero el juego anima a sincronizar varios mandos y alternarse con colegas.

Duración ★★★☆
Las pruebas son fáciles de acabar. Pero conseguir todas las estrellas arcoíris multiplica la duración.

Lo mejor y lo peor

Pruebas muy divertidas. Los videos y clasificaciones online te animan a mejorar.

Aunque hay bastantes pruebas, las acabarás en poco tiempo (pero es muy rejugable).

Nuestra opinión

Mejores clásicos, más diversión retro

NES Remix 2 bate la puntuación del anterior: vuelve a ser un gran homenaje a los clásicos, pero basado en juegos aún mejores y añadiendo más opciones de comunidad. Por pedir, solo pediríamos más pruebas.

Te gustará...

Más que... NES Remix

Menos que... Wario Ware Smooth Moves (Wii)

Total

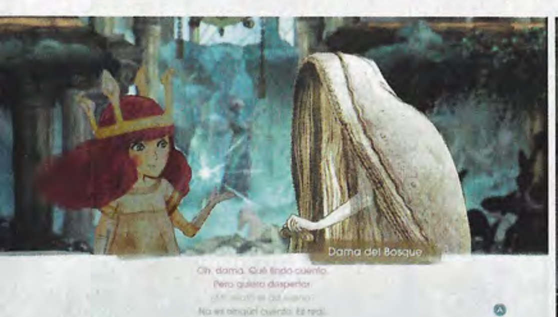
86



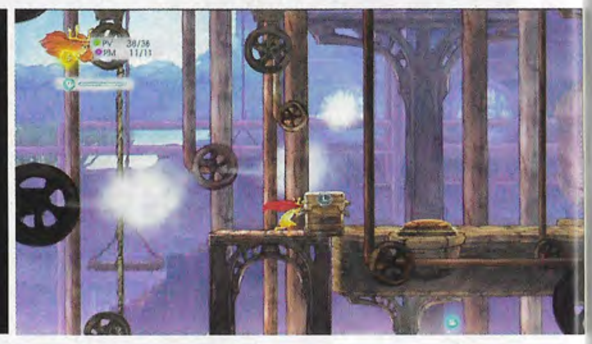
Child of Light mezcla exploración y combates por turnos con un apartado artístico brutal, una banda sonora genial y más de 10 horas de aventuras en Lemuria.



Los combates son entretenidos pero muy tópicos, facilones, con personajes sin muchas habilidades distintas y con muy pocas opciones estratégicas.







Nintendo eShop



7

Género **Rol**
Compañía **Ubisoft**
Jugadores **1-2**
Precio **14,99 €**
childoflight.ubi.com

Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★★
Multijugador	★
Duración	★★★

Valoración

Una gran dirección de arte, una banda sonora genial, pero con mecánicas manidas y poca innovación.

Total
80

Child of Light

Tan precioso como poco arriesgado.

Pocas veces un juego nos entra por los ojos tan rápido como nos ha pasado con Child of Light. No es cuestión de polígonos ni superprocesadores sino de embriagarnos con su **estética de acuarela** en apenas 5 minutos de juego, algo a lo que Ubisoft y su motor gráfico **Ubi Art Framework** se están acostumbrando desde la aparición del genial Rayman Legends.

Un cuento de hadas jugable

No es solo su excepcional diseño artístico lo que nos transporta a un cuento de hadas. Además, **los diálogos están escritos en verso**, y aunque se valora el esfuerzo, no son muy buenos si me pongo un poco perverso. El argumento nos invita a acompañar a Aurora en un viaje para salvar el **reino de Lemuria** recuperando el sol, las estrellas y la luna robadas por la malvada Reina Oscura. **El desarrollo mezcla exploración y combates clásicos por turnos**. Al poco de empezar nos conceden el poder de volar, lo que hace que la exploración gane en belleza al tiempo que pierde su valor como desafío. Los combates son sencillos, con personajes con pocas habilidades y ataques que nos permiten interrumpir a los rivales al atizarles preparando un golpe. **Un segundo jugador se puede unir a la aventura** controlando a Igniculus, una luciérnaga que puede volar, ralentizar a los enemigos... Que sea descargable no implica que sea un juego indie. La mano de Ubi se nota para lo bueno: apartado técnico y artístico, y para lo malo: un desarrollo poco original que no arriesga como lo hacen los pequeños estudios.

EL DATO

Aurora forma grupo con hasta 7 compañeros, aunque solo 2 participan al mismo tiempo en las batallas.



Los puzles nos obligan a usar la luz que proyecta Igniculus, nuestra luciérnaga mágica, iluminando ciertos objetos.





En esta aventura gráfica usamos nuestro tentáculo telepático para leer la mente de los personajes y conseguir objetos que les ayudan a cumplir sus deseos.



Los escenarios y personajes son 2D, con una estética muy cuidada que los representa como si fueran de papel y con un toque de cartoon para adultos.



EL DATO

Tiene 10 capítulos que dan para unas 7 horas, pero te quedarán objetivos secundarios por resolver.

Nintendo eShop



Descargas WiiU

12

Género **Aventura**
Compañía **Zoink Games**
Jugadores **1**
Precio **7,99 €**
www.zoinkgames.com

Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★★
Multijugador	NO TIENE
Duración	★

Valoración

Una aventura gráfica sencilla pero original, y que resulta divertida por su humor negro. Eso sí, es cortita.

Total
79

Stick it to the Man!

La telepatía es un poder... para volverse loco.

El humor surrealista es el principal atractivo de Stick it to the Man, una originalísima **aventura gráfica** de los "indies" Zoink Games. El juego narra las desventuras de Ray, un tipo común hasta que un parásito alienígena se instala en su cerebro. Desde ese momento, de la cabeza de Ray surge **un invisible tentáculo** que le dota de telepatía. ¿Una locura? Sí, sobre todo porque los personajes que rodean a Ray están majaras...

Mal de la cabeza

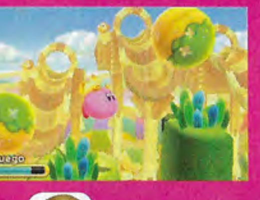
Durante 10 capítulos, manejamos a Ray por extensos y plataformeros niveles 2D representados como si fuesen de papel. Pero cuidadito, que esto no es un plataformas: saltar no ofrece dificultad alguna y la miga del juego está en la capacidad de Ray de **leer la mente de los personajes** que pueblan los escenarios. Así conoceremos sus loquísimos deseos y tendremos que satisfacerlos buscando por todo el nivel los objetos que lo hacen posible. Un desarrollo en el que priman la **lógica y la exploración** para no dejarnos ningún personaje sin interrogar (y, si nos quedamos atascados, el ensayo y error funciona). Y además, se añade algunas zonas en las que **huimos de enemigos** para dar dinamismo a la cosa. Pero la gran virtud del juego son sus delirantes protagonistas: en niveles como el del manicomio o los que se desarrollan en el subconsciente de Ray vamos disfrutar de historias llenas de **ironía y humor negro** que dotan a la aventura de personalidad, y que nos dejan con ganas de más, porque el juego apenas nos durará unas 7 horas.



El objeto que cada personaje necesita puede estar en cualquier parte. Consultar el mapa en la pantalla del Wii U GamePad viene bien.

Guía de compras

TOP 5 NUESTROS FAVORITOS





GUSTAVO ACERO

1. Kirby Triple Deluxe
2. DKC Tropical Freeze
3. Super Mario 3D World
4. NES Remix 2
5. Child of Light





JUAN CARLOS GARCÍA

1. Nintendo Pocket Football Club
2. Pokémon X/Y
3. Kirby Triple Deluxe
4. Animal Crossing New Leaf
5. Profesor Layton VS Phoenix Wright





ROBERTO ANDERSON

1. Mario Kart 8
2. Prof. Layton Vs. Phoenix Wright
3. Inazuma Eleven 3
4. Ace Attorney Dual Destinies
5. Kirby Triple Deluxe

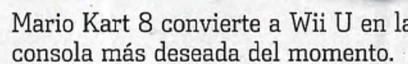
Wii



Revisa la lista por si aún te falta algún imprescindible de su catálogo.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	237	70
Bit.Trip Complete	234	86
Call of Duty Black Ops	234	92
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Epic Mickey 2	243	80
Donkey Kong Country Returns	218	94
Goldeneye 007	217	93
Inazuma Eleven Strikers	**239**	**82**
El fenómeno llega por fin a Wii en un arcade de fútbol con equipos de la serie original y de Inazuma Eleven Go! Tan espectacular como en la tele.		
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
NBA 2K13	241	80
New Super Mario Bros. Wii	230	95
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Project Zero II Wii Edition	236	90
Retro City Rampage (Wii Ware)	246	70
Red Steel 2	209	86
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	241	88
Skylanders Spyro's Adventure	228	84
Skylanders Swap Force	Disponible	
Sonic Colours	217	93
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90

Wii U



Mario Kart 8 convierte a Wii U en la consola más deseada del momento.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man 2	Disponible	
Assassin's Creed III	242	89
Assassin's Creed IV	**256**	**89**
El mar Caribe en el siglo XVIII es el escenario de esta completísima aventura llena de piratas, asesinos, abordajes... y templarios.		
Batman Arkham City	242	90
Batman Arkham Origins	255	92
Bit.Trip Presents Runner 2	248	90
Call of Duty Black Ops 2	242	93
Call of Duty Ghosts	**255**	**89**
La última entrega de la saga bélica más famosa nos tralada a unos Estados Unidos invadidos. Multijugador brutal y online definitivo.		
Cloudberry Kingdom (eShop)	251	84
Child of Light	261	80
Darksiders II	242	90
Deus Ex Human Revolution	254	85
Disney Infinity	252	84
DKC Tropical Freeze	**258**	**94**
El juego de plataformas más puro, retador y emocionante lo protagoniza una familia de simios llena de carisma. Y solo puedes jugarlo en Wii U.		
Dr. Luigi (eShop)	257	80
Ducktales (eShop)	251	89
Epic Mickey 2 El retorno de dos...	243	79
F1 Race Stars	257	69
FIFA 13	242	88
Game & Wario	249	80
Injustice Gods Among Us	247	89
Just Dance 2014	254	83
Knytt Underground	257	80
La LEGO Película	258	83
Little Inferno (eShop)	243	81
LEGO Batman 2	249	81
LEGO Marvel Super Heroes	255	87
Mario Kart 8	**261**	**95**
Nintendo utiliza el poder de Wii U para crear el Mario Kart más bonito, divertido y con más opciones. La diversión hecha juego de carreras.		
Mario & Sonic en los JJOO	255	79
Mass Effect 3	242	92
Mighty Switch Force (eShop)	242	82
Monster Hunter 3 Ultimate	246	92
NBA 2K13	242	92
Need For Speed Most Wanted U	246	90
NES Remix (eShop)	257	85
NES Remix 2 (eShop)	261	86
New Super Mario Bros. U	**242**	**93**
Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafíos para un jugador y un modo multijugador supremo.		
Ninja Gaiden III Razor's Edge	243	70
Nintendo Land	242	90
Pikmin 3	**250**	**93**
Dirige a Pikmin de cinco tipos en una mezcla magistral de exploración, estrategia y puzles. Es un juego único y, sí, sus protas son encantadores.		
Pokémon Rumble U (eShop)	252	70
Rayman Legends Challenges App	248	83
Rayman Legends	252	94
Resident Evil Revelations HD	248	82
Rush (eShop)	258	81
Scribblenauts Unlimited	256	85
Skylanders Swap Force	254	89
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
Sonic Lost World	254	84
Star Wars Pinball	251	81
Stick It to the Man (eShop)	261	79
Super Mario 3D World	**255**	**94**
Juegos de Mario en tres dimensiones hay muchos, ¡pero solo este es multijugador! Un título que derrocha diversión.		
The Cave (eShop)	245	80
The Wonderful 101	**252**	**92**
Podríamos decir que es de Kamiya, que desborda originalidad, que aprovecha el gamepad a tope... pero nos quedamos con su personalidad.		
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
Toki Tori 2 (eShop)	247	86
Unepic (eShop)	258	81
Wii Fit U	256	80
Wii Party U	**254**	**90**
El juego de fiesta más completo, con decenas de pruebas que aprovechan el Wii U Gamepad de todas las maneras que puedas imaginar.		
Wii Sports Club	256	86
Zombi U	242	85

Nuevas entradas del mes

- **Mario Kart 8, llega uno de los juegos de tu vida.**
- Kirby Triple Deluxe, plataformas brillantes para 3DS.
- **Child of Light, el rol más bonito para Nintendo Wii U.**
- NES Remix 2, la locura retro vuelve a la eShop.
- **Mario Golf 3DS: la simulación deportiva definitiva.**

3DS



Con los nuevos Kirby y Mario Golf, 3DS no para de recibir titulazos.

Nombre	Número	Nota
Ace Combat Assault Horizont	231	80
Aliens Infestation (DS)	228	81
Animal Crossing New Leaf	**249**	**93**
 Algo más que un juego: vive una vida virtual en un pueblo en el que ya no solo te relacionas con los vecinos, ahora eres el alcalde y tienes que cuidarlo. Y con infinidad de opciones		
Batman Arkham Origins Blackgate	254	80
Ben 10 Galactic Racing	234	79
Bit.Trip Saga	235	80
Bravely Default	255	90
Bugs Vs. Tanks (eShop)	251	75
Cartoon Network	230	81
Castlevania Mirror of Fate	245	93
Cave Story 3D	230	89
Code of Princess (eShop)	247	83
Colors! 3D	235	90
Dead or Alive Dimensions	247	89
Dillon's Rolling Western (eShop)	233	80
Donkey Kong Country Returns 3D	248	93
Ecco The Dolphin 3D Classic (eShop)	257	78
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Etrian Odissey IV	252	85
Excitebike (3D Classics)	234	80
F1 2011	230	83
Fallblox (eShop)	243	80
FIFA 13	240	81
Fire Emblem Awakening	**247**	**93**
Una magistral muestra de rol y estrategia por turnos. La magnífica historia se une a un sistema de combate profundísimo, en el que las relaciones entre personajes son clave.		
Fractured Soul (eShop)	244	80
Harmoknight	247	79
Heroes of Ruin	236	88
Hora de Aventuras	256	65
Inazuma Eleven 2 (DS)	233	91
Inazuma Eleven 3	253	87
Inazuma Eleven 3 Amenaza del Ogro	258	87
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kid Icarus Uprising	247	95
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kirby Triple Deluxe	261	84
Kingdom Hearts 3D	238	89

Nombre	Número	Nota
Kokuga (eShop)	251	82
LEGO Batman 2	238	77
LEGO City Undercover The Chase...	247	80
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84
LEGO Legends of Chima	251	79
LEGO Marvel Super Heroes	255	84
Liberation Maiden (eShop)	241	81
Luigi's Mansion 2	**246**	**92**
Luigi explora mansiones habitadas por los fantasmas más aterradores... y dvertidos. Menos mal que puede aspirarlos con su Succionaentes 5000, con el que también resuleve puzles.		
Mario Kart 7	**230**	**96**
Imprescindibles las carreras, más competidas que nunca, de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!		
Mario Tennis Open	235	91
Mario Golf World Tour	261	82
Mario Party Island Tour	257	81
Mario & Luigi Dream Team Bros	**250**	**92**
Mario se sumerge en los sueños de Luigi en el juego de rol con más sentido del humor de 3DS. Sus combates por turnos son divertisísimos gracias a los disparatados ataques de Luigi.		
Mario & Sonic en los JJ.OO.	232	84
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mighty Milky Way (eShop)	226	80
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mighty Switch Force 2	250	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Monster Hunter 3 Ultimate	246	91
Naruto Powerful Shippuden	246	73
Naruto Shippuden 3D The New Era	224	79
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Style Boutique	241	83
New Super Mario Bros. 2	**238**	**93**
El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.		
One Piece Romance Dawn	256	74
One Piece Unlimited Cruise	232	79
One Piece Unlimited Cruise 2	239	70
Pac-Man Aventuras Fantasmales	257	78
Paper Mario Sticker Stars	242	93
Phoenix Wright Ace Attorney DD	254	85
Planet Crashers 3D (eShop)	239	60
Pokémon MM Portales al Infinito	248	80
Pokédex 3D Pro (eShop)	242	90

Nombre	Número	Nota
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92
Pr. Layton y los Ashalanti	**255**	**93**
La aventura definitiva del Profesor Layton, con más puzles, la exploración más completa... y la historia que cierra su segunda trilogía. El mejor de la saga.		
Project X Zone	249	78
Pullblox (eShop)	231	87
Puzzle Bobble Universe	225	73
Pilotwings Resort	222	85
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman 3D	222	77
Rayman Origins	236	85
Resident Evil Revelations	**231**	**92**
La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.		
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Rhythm Thief	234	85
Ridge Racer 3D	222	84
Samurai Sword Destiny	237	55
Samurai Warriors	222	71
Scribblenauts Unlimited	256	80
Shinobi	229	78
Shinobi III 3D Classic (eShop)	257	82
Sonic & All-Stars Racing Trans.	245	78
Sonic Generations	229	90
Sonic Lost World	254	78
SpeedX 3D (eShop)	239	75
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
StarFox 64 3D	227	91
Street of Rage 3D Classic (eShop)	257	85
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Street Fighter IV	221	94
Tales of The Abbys	230	82
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris	229	81
Theatrhythm Final Fantasy	237	83
VVVVVV (eShop)	236	90
Virtue's Last Reward	246	88
WWE All-Stars	231	86
Xevious (3D Classic)	234	85
Zelda A Link Between Worlds	**255**	**95**
El regreso al mundo de A Link to the Past ha resultado tremendamente innovador. Estamos ante el juego de Zelda más abierto que se ha diseñado para esta generación.		
Zelda Ocarina of Time 3D	224	96

TOP 10
JUEGOS DE LA ESHOP DE Wii U



1 NES Remix 2

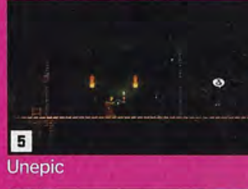


2 Stick It to the Man



3 Little Inferno

4 Castlestorm



5 Unepic



6 Mighty Switch Force HD



7 NES Remix



8 Star Wars Pinball



9 Knytt Underground



10 Cloudberry Kingdom



- AVENTURA
- BANDAI NAMCO
- 27 JUNIO

One Piece Unlimited World Red

Los piratas más populares del manga se aventuran en el Nuevo Mundo.



Control táctil

La pantalla inferior mostrará el mapa y el control de la cámara. Se espera que en Wii U la pantalla del GamePad ofrezca algo similar.

La Tripulación del Sombrero de Paja navegará este verano tanto en 3DS como en Wii U. El estudio japonés Ganbarion (creadores de Pandora's Tower) desarrolla esta nueva aventura de acción con nuestros piratas favoritos tras habernos brindado Unlimited Cruise (Wii/3DS) hace unos años. Parece que el nuevo juego apunta más alto, y tanto su desarrollo como su sistema de combate experimentarán una gran evolución respecto a su mencionado antecesor, y además incluirá un modo cooperativo.

Aventura en el Nuevo Mundo

Unlimited World Red apareció hace unos meses sólo para 3DS en Japón, pero Bandai Namco aprovechará su desembarco en occidente para crear también una adaptación para Wii U. La historia principal nos llevará a una nueva isla del Nuevo Mundo (la segunda mitad del mar Grand Line), tras el salto temporal de dos años que hemos visto en el manga/anime. En esta isla, Luffy conocerá a nuevos amigos diseñados por el propio Eiichiro Oda (creador de One Piece), y tendrá que rescatar a sus compañeros de tripulación (todos ellos serán jugables). Además, uno de los puntos fuertes del juego será su Modo Coliseo, en el que combatiremos por primera vez en un videojuego en este escenario de la isla de Dressrosa, que es lo más nuevo que se ha visto en el manga y en la serie. En el Coliseo habrá cuatro modalidades diferentes: en algunas nos enfrentaremos a muchos enemigos al mismo tiempo, mientras que también habrá opción para combates uno contra uno. Además de con Luffy y sus compañeros, también podremos jugar con los carismáticos Trafalgar Law, Portgas D. Ace y Barbablanca, entre otros, y nos enfrentaremos a poderosos y reconocibles enemigos como Donquixote Doflamingo, Caesar Clown y muchos otros. Los fans de One Piece disfrutaremos del juego más actualizado hasta la fecha, con los escenarios y personajes más recientes del manga, y en general esperamos encontrarnos con un buen juego de acción que mejore mucho lo que vimos en Unlimited Cruise.

Primera impresión

- **Muchos personajes y opciones.**
- **¿Destacará más que otros O.P.?**



Nuestros queridos piratas habrán crecido dos años respecto a los anteriores juegos que llegaron.



Podréis jugar con los piratas de la tripulación y otros personajes, y habrá cooperativo: parece ser que para hasta 4 jugadores en 3DS, y 2 en Wii U.

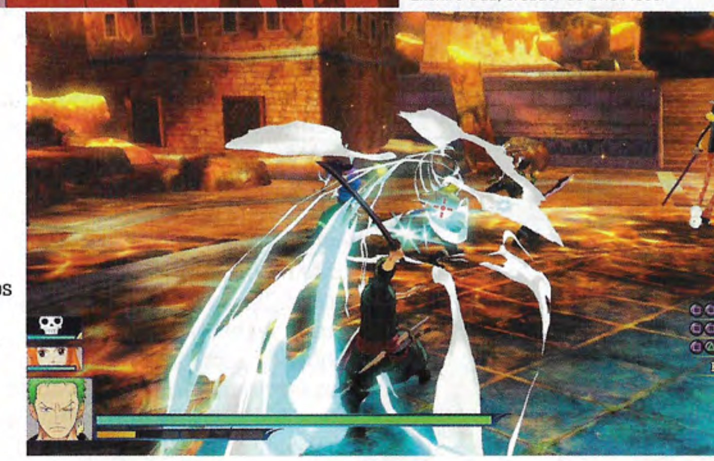
EL JUEGO ESTARÁ DIVIDIDO EN UNA NUEVA AVENTURA Y LOS COMBATES DEL MODO COLISEO DE DRESSROSA





La aventura incluirá personajes exclusivos diseñados por Eiichiro Oda, creador de One Piece.

DESEANDO JUGARLO. Aunque eran correctos, los anteriores juegos de One Piece no llegaron a destacar tanto por su calidad como nos hubiera gustado. Esperamos que esta nueva entrega dé un paso adelante y ofrezca una mayor profundidad y ambición en su propuesta. De momento nos gusta mucho lo que vemos.



Autobots y Decepticons volverán a luchar en este juego de acción. Mejoraremos a los robots, algo que te vendrá bien contra ese dinobot...



- ACCIÓN
- ACTIVISION
- JUNIO

Transformers The Dark Spark

La batalla más grande entre Autobots y Decepticons.



En el GamePad

El nuevo juego de **Tranformers** aprovechará el poder de Wii U para ofrecer impresionantes escenas HD que también disfrutaremos desde el pad, cuyos usos aun no han sido revelados.

En agosto los Transformers volverán a los cines con 'La Era de la Extinción'. Y un poco antes, en junio, Activision lanzará un nuevo juego que, además, servirá para celebrar el 30 aniversario del nacimiento de la franquicia de Hasbro. Una aventura de acción que recuperará lo mejor de títulos anteriores, con más de 40 Transformers jugables y fases tanto en la Tierra como en Cybertron.

Guerra en dos mundos

El argumento continuará la trama de la nueva película y la de los dos últimos juegos de los robots, War of Cybertron y Fall of Cybertron (aunque el estudio desarrollador ha cambiado: ya no es High Moon Studios, sino Edge of Reality). Se desarrollará en dos épocas distintas, el pasado en Cybertron y el presente en la Tierra, y contará la lucha de Autobots y Decepticons por controlar la Chispa Oscura, una reliquia que parece ser el reverso de la poderosa Matriz del Liderazgo que custodia Optimus Prime en su interior. La acción en tercera persona será la protagonista total del desarrollo, y manejaremos transformers muy diferentes de ambos bandos (habrá insecticons y dinobots, por ejemplo) que podremos ir mejorando. Y el componente multijugador será importante, porque además del modo Deathmatch típico, disfrutaremos del modo cooperativo Escalation, en el que grupos de cuatro amigos nos enfrentaremos a hordas de robots invasores (incluidos poderosos jefes finales) defendiendo las posiciones aliadas. Que no te entre el pánico cuando veas a Megatron...

Bumblebee será uno de los 40 Transformers jugables. Cada uno tendrá un aspecto distinto según la época.

Primera impresión

- **Variedad de robots jugables.**
- **Solo acción y más acción...**





➲**Los enemigos finales** serán mucho más locos y sus conductas más elaboradas que en Wii.

➲**Entre los cuentos populares** que vistaremos, la 3DS estrenará el de Alicia en el País de las Maravillas.



➲ ACCIÓN
➲ AKAONI STUDIO
➲ VERANO

Zombie Panic in Wonderland

El juego de zombis más esperado, a punto de ver la luz.

De regreso a su pueblo natal tras pasar mucho tiempo fuera, Momotaro, el héroe de esta historia (y del cuento japonés del mismo nombre) se encuentra con que el mundo de los cuentos populares ha sido invadido por una plaga de extraños zombis envueltos en un olor... cómo describirlo... entre desagradable y amoroso, que da grima pero que no puedes quitártelo de encima.

Y entonces llegó Alicia...

El primer impulso de Momotaro es coger las armas y, como ya tuvo ocasión de hacer en Wii, lanzarse a limpiarlo todo. Respecto a esa primera entrega, la versión para 3DS recupera el nivel de acción y el genial estilo gráfico, añadiendo toques aquí y allá, o poniendo nuevas fases en juego. Por ejemplo, todo el bloque de Alicia en el País de las Maravillas será totalmente nuevo, y en el de El Mago de Oz, dos de sus escenarios y enemigos serán diferentes respecto a lo que disfrutamos en Wii. Así, el enemigo final, el Hombre de Hojalata, cuenta con nuevos ataques y estados, lo que nos pondrá difícil el combate.

Realmente el objetivo de Momotaro es atravesar los 12 escenarios del juego, acabando con los zombis y encontrando aliados que nos pongan las cosas más sencillas. Aliados como Alicia, que estará perfectamente integrado en la historia, y enemigos cuyas conductas serán mucho más elaboradas y pondrán a prueba a los matazombis más expertos. Todo, en nada, desde la eShop de 3DS.

Primera impresión

- **Novedades en cantidad/calidad.**
- **Se hace esperar demasiado.**



Control táctil

El manejo de Momotaro será con los sticks (avance y esquiva), pero con el stylus podremos disparar y cambiar de arma. También podrás usar stick y botones para todo.



➲**Alicia** es un aliado nuevo que se une a la trama. En Wii estaba desbloqueable, pero no aparecía dentro de la historia ni tenía escenarios propios ni enemigos finales.



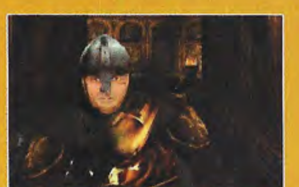
¡¡Especial Retro MARIO KART!!

Parece que hace nada que empezamos a pilotar estos veloces karts y a tirar caparazones por la ventanilla... ¡pero ya hace 21 años y vamos por la 8ª entrega! Como de la versión de Wii U ya vamos bien servidos este mes, ahora llega el momento de viajar al pasado de Mario Kart y revisitar (y volver a puntuar) sus 7 anteriores entregas para descubrir cómo hemos llegado hasta aquí. ¿Estáis preparados? ¡Pues allá vamos!

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 66 **Second party**
Segunda parte de nuestro repaso por las second party más relevantes de Nintendo.





pág 68 **15 claves de Game Boy**
Las 15 razones por las que se convirtió en la máquina portátil de videojuegos por excelencia.



¿QUIÉN ES QUIÉN EN MARIO KART?

Para que sepamos a quiénes dar las gracias por tantos años de diversión, aquí tenéis a los creadores, productores y responsables de esta fantástica saga.



Shigeru Miyamoto

Productor de Super Mario Kart, Mario Kart 64. **Coproductor de** Mario Kart Super Circuit, Mario Kart Double Dash!! **Productor general de** Mario Kart DS, Mario Kart Wii, Mario Kart 7, Mario Kart 8

Es la mente creativa detrás de todo esto. Responsable directo de las dos primeras ediciones, compartió responsabilidades en GBA y GC, y se pasó a la supervisión general en las demás entregas, dejando la producción directa en manos de Hideki Konno.



Tadashi Sugiyama

Codirector de Super Mario Kart **Supervisor de** Mario Kart Super Circuit **Coproductor de** Mario Kart Double Dash!!

Cabeza del equipo número 5 del EAD, responsable directo de Wii Fit, Tadashi Sugiyama lleva trabajando con Miyamoto desde Zelda II, lanzado allá por el 87. Suyas son también las direcciones del primer Pilotwings y de F-Zero X.



Yasuyuki Oyagi

Asistente de dirección en Mario Kart 64 **Codirector de** Mario Kart Double Dash!!, Mario Kart DS **Director de** Mario Kart Wii **Coproductor de** Mario Kart 7

Actualmente uno de los 16 directores creativos de la compañía. Su trabajo en Mario Kart 64 le valió una oportunidad como director de PilotWings 64. Recientemente ha vuelto a la dirección, con Nintendogs+Cats, a las órdenes, una vez más, de Hideki Konno.



Hideki Konno

Codirector de Super Mario Kart **Director de** Mario Kart 64 **Supervisor de** Mario Kart Super Circuit **Productor de** Mario Kart DS, Mario Kart Wii, Mario Kart 7, Mario Kart 8

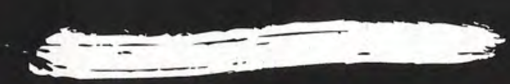
Empezó como diseñador de dos juegos muy hermanos: Doki Doki Panic y Super Mario Bros. 2. Es el creador de los mapas de Super Mario World y también director de su continuación. Su primera obra como productor fue Nintendogs, con todo lo que eso significa. Como curiosidad, sólo le falta una entrega de Mario kart en su currículum, la de Gamecube.



Kenta Nagata

Compositor musical de Mario Kart 64 **Músico de** Mario Kart Double Dash!! y de Mario Kart 7

Desde que le contratasen para el primer Mario Kart poligonal, Kenta Nagata ha trabajado en composiciones tan míticas como la del primer Animal Crossing o, y estas son palabras mayores, Zelda: The Wind Waker. Recientemente se ha ocupado de la dirección de sonido de New SMB. Wii y New SMB. 2.



LOS RESPONSABLES DE TODO ESTO

Hiroshi Yamauchi

Productor ejecutivo de Super Mario Kart, Mario Kart 64, Mario Kart Super Circuit

Satoru Iwata

Productor ejecutivo de Mario Kart 64, Mario Kart Double Dash!!, Mario Kart DS, Mario Kart Wii, Mario Kart 7, Mario Kart 8

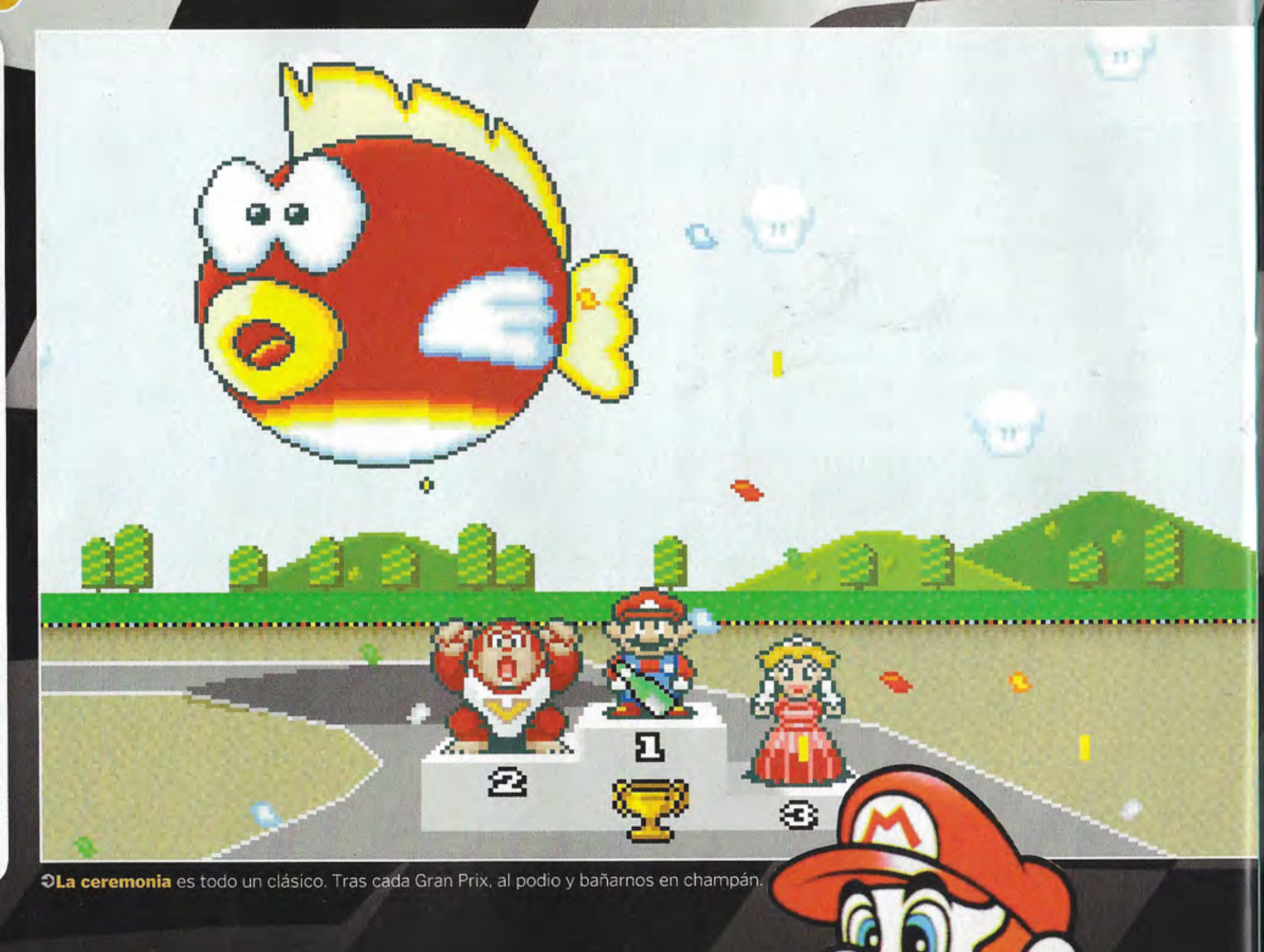
En lo que respecta al universo de Mario Kart, el recientemente desaparecido Hiroshi Yamauchi levantó los tres primeros juegos de la saga. Posteriormente, tras suplirle en la presidencia en 2002, Satoru Iwata se hizo cargo del resto.



- Carreras
- Nintendo
- Super Nintendo
- 1992 (Europa 1993)
- 7,99€/800 puntos
- 1-2 jugadores
- Wii U / Wii

EN SU DÍA DIJIMOS...
"Nintendo ha aprovechado al máximo la potencia del chip MD7, con sus rotaciones y acercamientos."
"Super Mario Kart posee una variedad increíble de circuitos, y de trazados, de terrenos, de trampas, de obstáculos, de sensaciones..."
"Una auténtica obra de arte en la que, por encima de todo, prima la diversión".

NOTA: GENIAL



La ceremonia es todo un clásico. Tras cada Gran Prix, al podio y bañarnos en champán.

Super Mario Kart

Semáforo en verde para años y años de diversión.

Aún estábamos con el pad pegado a las manos buscando los secretos de Super Mario World, y con los ojos como platos por la conversión de Street Fighter II... cuando Nintendo la volvió a liar. Y es que, ¿quién iba a esperar que subir a Mario y su pandilla a unos karts fuera a convertirse en una saga capaz de vender 100 millones de juegos?

Diversión en cada curva

Hoy día es fácil ver a Mario practicando cualquier deporte, pero en 1993, encontrarnos con un cartucho en el que los pilotos de carreras eran Peach o Bowser, fue toda una sorpresa. Sobre todo cuando, nada más arrancar, te encontrabas esquivando cáscaras de plátano y setas, y tirando caparazones... y así, casi sin darnos cuenta, ya habíamos quedado atrapados por la magia de este juegazo. Todo el que ha probado un Mario Kart lo sabe: son el culmen de la diversión... y "pican" como ningún otro.

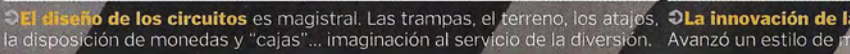
Las claves del éxito son muchas, pero la más importante es su impecable control, algo que otras sagas han intentado imitar pero que ninguna ha conseguido igualar. Ponerte a los mandos de estos karts es disfrutar y sentirte retado continuamente. Los derrapes, la aceleración, los efectos del terreno... todo es fantasioso, por supuesto, pero a la vez responde con increíble naturalidad, respetando las peculiaridades de cada uno de los 8 corredores disponibles. Estos se clasifican en cuatro grupos, según su aceleración, peso, arranque, manejo y velocidad punta. Así pues, si queremos salir rápido de cada impacto, Peach es una gran elección, pero si buscamos cuerpo a cuerpo y velocidad, mejor elegir a Bowser o Donkey.

Entrando en competición, contamos con 4 grandes premios que tienen lugar sobre 20 circuitos. No obstante, se repiten

Mario rompió moldes en 1993. Con las carreras de kart creó un auténtico subgénero, ampliamente imitado en la historia. Y empezó a ser reconocido por algo más que sus saltos.





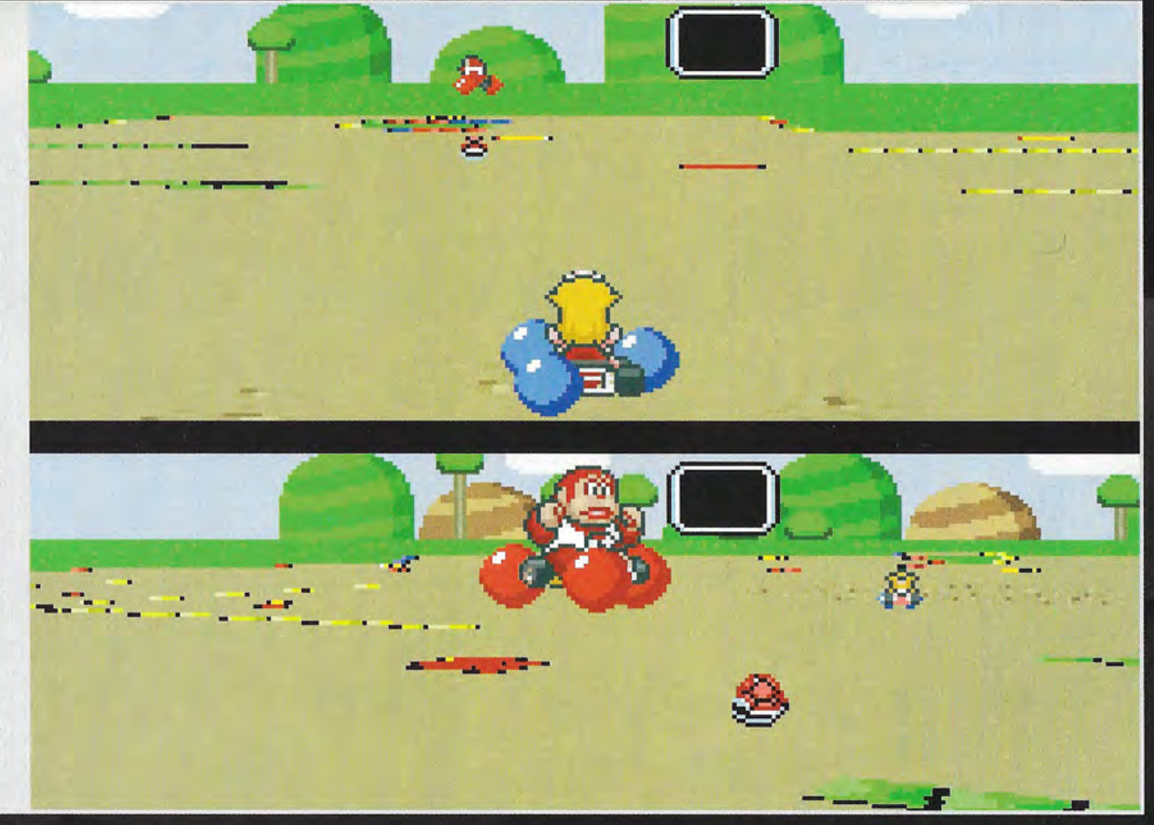


El diseño de los circuitos es magistral. Las trampas, el terreno, los atajos, la disposición de monedas y "cajas"... imaginación al servicio de la diversión.

La innovación de la pantalla partida fue tremendamente rompedora. Avanzó un estilo de multijugador que ha calado hondo entre los usuarios.

Modos sin límite

Empezando por 'Time Trial', que permite marcar y grabar tiempos jugando en solitario. A dos jugadores podemos competir en los Grandes Premios o disputar dos nuevos modos: en 'Match Race' disputamos carreras sueltas, en cualquier circuito y sin rivales controlados por la IA; y en 'Battle Mode' contamos con 4 nuevos circuitos de batalla, en los que el objetivo es acabar con los tres globos del rival. ¡Que comience la guerra de caparazones y plátanos!



ANTE TODO DESTACA SU JUGABILIDAD, PERO TAMBIÉN FUE UNA MARAVILLA TÉCNICA GRACIAS AL USO DEL CHIP MD7

escenarios, con lo que realmente contamos con 8 localizaciones diferentes. En cuanto a las cilindradas (niveles de dificultad), aún no había modo espejo y es la clase 150cc la que hay que desbloquear superando las anteriores.

A dobles aun es mejor

Super Mario Kart sembró todas las bases de siete secuelas impresionantes, pero también trajo consigo otro concepto: el uso de dos pantallas panorámicas simultáneas, distribuidas de forma vertical. La superior siempre se usa para el jugador 1, mientras la inferior nos ofrece un mapa en relieve de la situación de carrera, nuestro retrovisor... u otra pantalla dedicada en exclusiva para el segundo jugador. Es fácil ver los dos primeros aspectos en multitud de juegos de DS y 3DS, y los tres en casi todo el catálogo de Wii U.

Precisamente en esas partidas a doble pantalla fue donde este primer Kart alcanzó la excelencia. Jugar a dobles duplica la diversión... y también los modos, al entrar en juego 'Match Race' y 'Battle Mode'. Todo disponible en la Consola Virtual, con un motor que funciona como el primer día.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

Un control impecable. Curva de dificultad perfecta. Los ítems ayudan a los que van retrasados.

Como en SS II The New Challengers, un modo online para la edición de la CV habría sido genial.

Nuestra opinión

A disfrutar sin frenos

Sigue siendo una obra de arte, a pesar de los más de 20 años que han pasado. Se diferencia lo suficiente del resto de la saga como para que sea una compra obligada.



Nota 92

5 Datos



Try again? En los primeros MK pasábamos a la siguiente carrera sólo si puntuábamos, es decir, si al menos alcanzábamos la 4ª posición. Al coger 100 monedas, adivina: ¡vida extra!



La información de la carrera es algo que se ha perdido y que molaba bastante. Aquí tenemos información por vueltas, y luego los totales de todos los pilotos.



Los rivales no cogen cajas: tienen armas específicas. Luigi y Mario lanzan la estrella, DK Jr. tira plátanos, etc. Pero aquí sólo nos atacan a nosotros.



Las ventas de la saga son casi insuperables, y cada entrega es siempre uno de los más vendidos de su generación. En su momento, SMK fue el 4º de SNES, y vendió mucho más que cualquier juego de Megadrive.



Los imitadores se han sucedido en todas las consolas... sin acercarse a su calidad y jugabilidad.



- Carreras
- Nintendo
- Nintendo 64
- 1996
- 1000 puntos
- 1-4 jugadores
- Wii

EN SU DÍA DIJIMOS...
"La jugabilidad vuelve a explotar. Los circuitos están llenos de sorpresas."
"Lo mejor que se podía imaginar. Aún más jugabilidad y todo más bonito."
NOTA: 95

NUESTRA OPINIÓN
Puede que creas que jugar la edición de N64 no tiene más peso que el nostálgico, pero no te engañes. No solo sigue siendo divertidísimo, con circuitos que son todo un reto, además aguardan unas batallas memorables a 4.

Nota 89



El paso al mundo poligonal encajó de lujo con la mecánica "made in Mario Kart". La fluidez es espectacular, y no se resiente incluso si jugamos a cuatro con la pantalla partida. Eso sí, los personajes y objetos se mantuvieron en 2D.







Mario Kart 64

Abran paso al multijugador que hizo historia.

Mario ganó calidad gráfica respecto a la versión de SNES, tanto en pantalla como en los renders.

La revolución que trajeron los 64 bits es de sobra conocida. La máquina de Nintendo, con una potencia sin igual, puso sobre la mesa el camino a seguir en casi todos los géneros... y Mario Kart no iba a ser menos. Pero todo el lavado de cara 3D, y el control con stick, sólo tendrían sentido si la mágica jugabilidad permanecía.. y así fue.

Si funciona, ¡no lo toques!

Esta primera secuela trajo muchas novedades que han permanecido, como el rebufo y el power slide, escenarios llenos de vida y atajos, y las cajas sorpresas que, además, también podían usar los rivales. Entre los recortes, en el camino se quedaron las monedas y, con ellas, las vidas... con lo que la dificultad de los GP bajó considerablemente al poder repetir las carreras. Además, el control, aunque fantástico y muy bien adaptado al nuevo entorno, bajó un peldaño.

Pero la mejora con mayúsculas vino al conectar los cuatro mandos. Y es que, para muchos, Mario Kart 64 es de los juegos en los que hemos disfrutado de más horas en compañía, tanto en carreras como en las míticas batallas.

Como ocurre con gran parte del catálogo de N64, sus tempranas 3D hacen que los juegos soporten mal el paso del tiempo. Sin embargo, aunque casi todos sus componentes están potenciados en las siguientes versiones, sus circuitos, precio y jugabilidad lo convierten en uno de los reyes de la CV de Wii.



5 Datos



El caparazón azul debutó en MK64, y es, a día de hoy, uno de los ítems más míticos. Sólo la estrella puede salvarte (ejem) de que esta pesadilla te haga perder el primer puesto de la carrera. Entran también en juego la seta dorada, los triples caparazones y la hilera de plátanos.



Los sprites 2D desentonan con los fluidos escenarios poligonales. No obstante sus más de 300 posiciones contrastan con los 16 ángulos dibujados en Super Mario Kart.



Los 4 jugadores supusieron la aportación con mayúsculas a la saga. Las carreras del VS. son brutales, y las battles, con 4 escenarios y la "reencarnación" en bomba si caemos pronto, son tronchantes.



Los 16 circuitos son un derroche de imaginación, y se ambientan todos en mundos distintos. Ah, ¡y se estrena el modo espejo!



Dominar el juego es de profesional. El impulso-derrape, el rebufo y conocer los atajos es fundamental.



- Carreras
- Nintendo
- GB Advance
- 2001
- -
- 1-4 jugadores
- Embajadores 3DS

EN SU DÍA DIJIMOS...
"No hay discusión posible: Mario Kart Super Circuit es el mejor cartucho que ha aparecido para GBA hasta la fecha. Y punto".
NOTA: 96

NUESTRA OPINIÓN
Exprimió las capacidades de la nueva portátil en entornos 3D, y además está cargado de circuitos. Puede que se haya quedado anticuado, pero es el más desafiante.

Nota 90



La edición Game Boy de Mario Kart batió el récord de circuitos disponibles con la friolera de 40 recorridos: 20 nuevos y los otros 20 "rescatados" de la versión de Super Nintendo. Y todos cabían en el cartucho...





Mario Kart Super Circuit

El universo kart, al fin en nuestras manos.

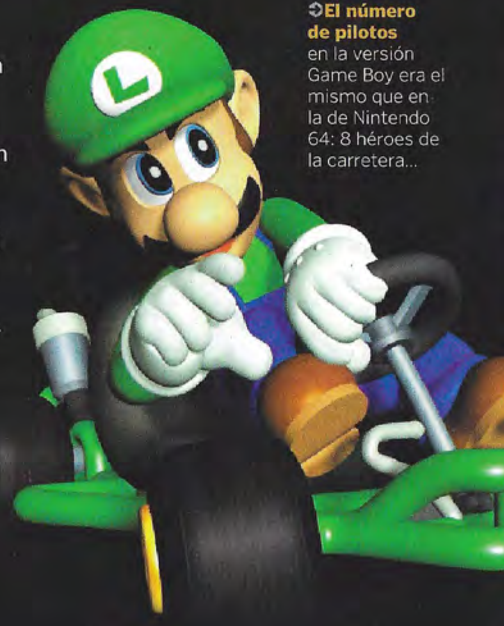
Un lustro tuvimos que esperar tras el lanzamiento de MK64 para ver el sueño portátil hecho realidad. Y es que, ¿quién podía imaginar que esos circuitos a toda velocidad y llenos de elementos y pilotos fueran a caber en una Game Boy? Pues sí, GB Advance obró el milagro y la diversión se hizo portátil.

Pequeño gran "kart"

Cuando finalmente se anunció este título, era fácil pensar en una versión recortada del ya clásico de SNES, pero nada más lejos de la realidad. Esta edición batió el record de circuitos con, ojo, 40 recorridos diferentes: 20 completamente nuevos, y los 20 de SNES (como anticipo de los actuales circuitos retro). Además, los elementos de los escenarios, así como su colorido y diversidad, también avanzaron sustancialmente, incluso comparándolos con los de MK 64, del cual hereda el multijugador a 4... ¡posible incluso con un sólo cartucho! El plantel de corredores se mantuvo intacto (8 pilotos) y volvieron las monedas, aunque se perdieron el rebufo, el power slide y el modo espejo vistos en Nintendo 64.

Como las anteriores, esta edición también dejó su sello, que no fue otro que la calificación de nuestra partida. Ya no bastaba con ganar, ¡había que hacerlo con nota!

A día de hoy, su aspecto y control se han quedado algo anticuados, pero tiene la medalla de ser probablemente el "kart" más desafiante.



El número de pilotos en la versión Game Boy era el mismo que en la de Nintendo 64: 8 héroes de la carretera...

5 Datos



El castillo de Bowser es el único escenario que se repite. Hay una versión en cada una de las cuatro copas, pero tienen recorridos bien distintos. Así pues, contamos con 17 escenarios distintos, más los 4 de las batallas.



El efecto de lluvia del 'Luigi Circuit' fue muy novedoso y espectacular. Hasta 3DS no volveríamos a ver efectos de clima como éste.



Intelligent Systems, responsables de los Metroid 2D, fue el estudio que se encargó del desarrollo, y fue el primero de la saga que no salió del Nintendo EAD.



Fue un título casi de inicio del ciclo de la consola. Así que ostenta el "título" de ser el Mario Kart con menos copias vendidas... ¡aunque sean la friolera de 5 millones y medio!



El Link Cable permitió carreras en modo versus de hasta cuatro jugadores con un sólo cartucho. Si cada uno tenía el suyo, podíamos jugar también el Mario GP para dos, y las batallas para hasta cuatro.



- Carreras
- Nintendo
- GameCube
- 2003
- -
- 1-4 j. (16 en red)
- Compatible con Wii

EN SU DÍA DIJIMOS...
"Un kart de control exquisito, y una explosión de emoción cada pocos segundos".
NOTA: 97

NUESTRA OPINIÓN
Su apartado gráfico apenas ha envejecido, y la diversión es la de siempre, así que ¿nos echamos una carrera?

Nota 93



La potencia de GameCube permitió unos personajes tremendamente detallados y que no paraban de gesticular. El salto gráfico y sonoro con respecto a MK 64 es brutal, y estamos ante un título perfectamente jugable a día de hoy.







Mario Kart Double Dash!!

Estrategia y diversión multiplicada por dos.

Al tener dos pilotos, podemos guardar objetos y robar a los rivales los suyos. La estrategia está servida.

Una auténtica revolución se desató en el universo kart con la llegada de GameCube. La lista de novedades es enorme, y el aspecto visual es ya el de las versiones actuales; pero ante todo es el MK de los dos pilotos por coche, y eso abrió muchas posibilidades al jugar solos o... junto a 15 amigos más.

Redefiniendo el concepto

Por supuesto que GameCube "sólo" contaba con cuatro conexiones para mandos... pero también tenía puerto de red opcional. A traves de él, podíamos conectar dos consolas entre sí, o varias a un router. A decir verdad, jugar ocho a la vez era bastante factible, pero para juntar 16 mandos y 8 teles... Digamos que fue la antesala del brutal online de Wii, y no fue lo único en lo que se adelantó. Para empezar, técnicamente fue de lo mejor de GC (60Hz y Dolby Surround incluidos), y para continuar... bueno, mejor tomad nota: hasta 20 pilotos, puntuación de 0 a 10 en el GP, marcha atrás, selección de karts (hasta 16), repeticiones, súperobjetos por personajes, cooperativo, robo de ítems, gestos y animaciones constantes, modo 'recopa', tres tipos de batallas, y los escenarios más completos y vivos vistos hasta la fecha... aunque hubo que conformarse con 16, menos que en ningún otro kart.

Si tienes una Wii de las que leen GameCube (primeras versiones que salieron a la venta), no te puede faltar.

5 Datos



Los GP para 4 son al fin posibles si compartimos kart. También podemos jugarlo a dúo como de costumbre.



Hay tres tipos de batalla, la clásica de los globos, 'Asalto al Sol' (ser el que lo tiene cuando se acabe el tiempo) y 'Bomb-Ombardeo' (impacta con tres bombas a tus rivales).



La 'recopa' es una locura sólo para expertos. Se trata de un GP de... ¡16 carreras! Siempre empieza por el 'Circuito de Luigi' y acaba por la 'Senda Arcoíris'.



Los ítems especiales son muy importantes y diferentes. Razón de más para elegir bien el tándem. Los gigantescos pueden provocar una hilera de destrozos.



La salida de vídeo de Wii permite disfrutar de los juegos de GC mejor que nunca. La versión europea de la consola no admitía ni la señal de S-Vídeo, y sin embargo ahora podemos ver los juegos a máxima calidad con el cable por componentes.



- Carreras
- Nintendo
- Nintendo DS
- 2005
- 39,95€
- 1-8 j. (4 online)
- Disponible en tienda

EN SU DÍA DIJIMOS...
"Un juego que marcará un antes y un después. Con toda la diversión y jugabilidad de un MK y la posibilidad de jugar online."
NOTA: 98

NUESTRA OPINIÓN
MK DS sólo tiene dos peros que lo alejan de seguir estando entre lo mejor del mercado: el acabado gráfico y que se cerrara el servicio online. Por lo demás es una auténtica joya jugable.

Nota 93



Se optó por jugar en la pantalla superior y dejar casi completamente de lado la funcionalidad táctil en favor del control clásico, algo que no ocurrió, por ejemplo, en los Zelda. El resultado fue una jugabilidad de campeonato.







Mario Kart DS

La carrera del siglo salta a la red.

El fenómeno había estallado. Nintendo había inventado una portátil de dos pantallas con la que estaba destrozando todos los registros de ventas. Además de la revolución táctil (que nos invade aún hoy) la consola traía de serie conexión WiFi, y... ¿se os ocurre alguna saga para ponerla a prueba?

Punto y aparte

Por increíble que parezca, MK siempre consigue combinar tradición e innovación como nadie. En este caso, lo más sonado fue el modo online, que permitió partidas mundiales absolutamente estables... pero es que ni siquiera necesitábamos tener ADSL o más de una tarjeta para jugar partidas para 8 jugadores. Si teníamos el juego, elegíamos a cualquier piloto, y si no, pues a correr con Shy Guy en 'Versus', 'Batalla de Globos' y 'Carrera de Soles'. Ya daba igual que nos hicieran esperar, los viajes largos... MK demostró tener la mejor jugabilidad y fluidez jamás vista. Vale que visualmente no se puede comparar con Double Dash!! pero la respuesta a la cruceta es sencillamente perfecta y lo compensa todo.

Para disfrutarlo a tope, 32 circuitos (16 nuevos + 16 retro) con 12 pilotos, y 36 karts diferentes por desbloquear. ¿Que queréis más? Pues ahí va un divertido 'modo misiones' no apto para novatos, y un editor de escudos; uso extra para la táctil, que sirve (como en SNES) de fantástico mapa.

Mario y su pandilla ya no tienen sus ítems especiales, pero sí que pueden convertirse (literalmente) en balas.

5 Datos



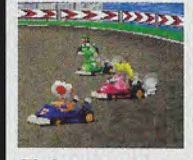
La DS era ideal para un nuevo Mario Kart. Su doble pantalla nos devolvió al sistema de mapas de SNES y su tecnología llevó el "pique" a la red.



Los escenarios volvieron a subir la interactividad y el diseño otro escalón. Además, los circuitos retro están rediseñados para la ocasión. Todos en fluidas 3D.



El nuevo mapa es tan increíble que enseguida te preguntas cómo jugabas sin él. Nos da una referencia clara de quiénes nos rodean y qué objetos quieren arrojarnos.



El derrape se convirtió en algo clave a la hora de ganar carreras, sobre todo en el modo online. Si además nos ponemos a rebufo... ¡adióoos!



¡Más de 20 millones de copias vendidas! Y eso que DS acababa de salir, y andaba lejos de los 155 millones de consolas que se han vendido a día de hoy.



- Carreras
- Nintendo
- Wii
- 2008
- 29,95€
- 1-4 j. (12 online)
- Disponible en tienda

EN SU DÍA DIJIMOS...
"Nintendo ha trasladado el espíritu de la serie a la potencia y el control de Wii".
NOTA: 98

NUESTRA OPINIÓN
MK Wii va a dejar de ser un imprescindible justo ahora, a la vez que se cierra su online, y aterriza MK 8 en Wii U.

Nota 94



12 pilotos se miden en cada carrera, con lo que la pista está más llena que nunca. Allí veremos hasta 12 vehículos por personaje (6 karts y 6 motos) que podemos ir desbloqueando a medida que superamos determinados logros.





Mario Kart Wii

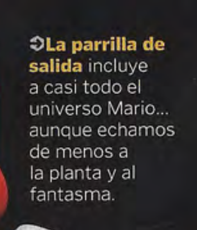
Casi como estar sentados en el kart.

Tras más de 15 años perfeccionando un estilo que ya rozaba la perfección, el efecto Wii también se dejó ver en esta mítica saga... ¡y de qué manera! El mando de Wii en horizontal responde como si fuera un volante y lo hace de forma pasmosamente precisa. Pero ojo, que las novedades no acaban ahí...

Cómo ser el mejor del mundo

Salvo Smash Bros., ningún juego de Wii consiguió hacerle sombra al online de MK. Contábamos con hasta 12 jugadores simultáneos en unas salas mundiales que funcionaban de lujo, podíamos jugar dos desde la misma consola, y además el sistema de puntuación valoraba la calidad de los rivales para repartir premios. Pero todo esto no habría servido de nada sin jugadores conectados, que abarrotaban la red por una razón muy sencilla: estamos ante el juego (de los no regalados con la consola) de más éxito de toda la historia: hay más de un Mario Kart por cada tres Wii vendidas en el mundo.

Y es que estamos ante un verdadero juegazo, accesible y desafiante a la vez, y cargado de novedades de peso. Ahora, además de karts, pilotamos motos (caballito incluido), se ha perfeccionado el derrape, hay más contenido oculto que nunca, llegan los impulsos en los saltos, y, por si eres un clásico, permite jugar hasta con el mando de GC.



La parrilla de salida incluye a casi todo el universo Mario... aunque echamos de menos a la planta y al fantasma.

5 Datos



Han llegado las motos y lo han hecho para quedarse. Era una apuesta arriesgada, pero ha supuesto un exitoso soplo de aire fresco. Basta con levantar el volante para hacer el caballito, pero ojo con los trompazos.



El salto gráfico es el menos acentuado de toda la saga. Sin embargo, sí que luce un mejor acabado que en GameCube, sobre todo en cuanto a iluminación y efectos.



Adiós al online. Este mismo 30 de mayo se cerrarán los servidores de Wii y DS, con lo que el histórico multijugador online de MK Wii se despide. No os preocupéis, la solución llega justo a tiempo... y lleva un 8 detrás.



La fiesta en casa sigue a pantalla partida y a toda velocidad. Que la cara que se le queda a uno cuando le das con el azul en la última curva es digna de ver.



¡Llegan los Mii! Pues sí, además de los 24 pilotos desbloqueables, podemos poner a nuestro Mii a los mandos del kart.



- Carreras
- Nintendo
- Nintendo 3DS
- 2011
- 44,95€
- 1-8 jugadores
- Disponible en tienda

EN SU DÍA DIJIMOS...
"Es brillante, con la jugabilidad de siempre y más cuidado que nunca en potenciar el online y la comunidad de jugadores".
NOTA: 96

NUESTRA OPINIÓN
Estamos ante una de las joyas actuales del catálogo de 3DS. Comparado con Wii perdemos 4 corredores en carrera y las motos, pero por todo lo demás es el mejor MK... y encima de bolsillo.

Nota 96



Los 32 circuitos van como de costumbre: 16 nuevos y otros 16 retro sacados de las 6 versiones anteriores. Todos ellos se pueden jugar en 50cc, 100cc, 150cc y Modo Espejo, y superarlos desbloquea nuevos elementos y personajes.





Mario Kart 7

Una carrera que no conoce límites.

Estamos ante la más reciente entrega de la saga, la única numerada, y la que supera todo lo visto hasta la fecha. Tres afirmaciones que están a punto de romperse cuando el próximo 30 de mayo llegue el esperadísimo MK 8 a Wii U. Si en la doble pantalla del salón funciona como lo hizo en la de bolsillo... ¡que se prepare la red de redes!

La fórmula perfecta

Es difícil no colocar esta edición como el top de la saga en todo. De hecho, si peca de algo es de continuista. Bueno, y de haber perdido algunos pilotos con respecto a Wii, tanto en carrera como en la plantilla. Visualmente es genial (y tiene el mejor 3D que hayamos visto), el multijugador es impecable, el control con stick (por vez primera en portátiles) es perfecto, y además rescata las monedas para enriquecer aún más los GP. Pero también viene con novedades potentes, como son un efectivo StreetPass, el ala delta para los súper saltos y, sobre todo, la personalización del kart. Ahora podemos decidir chasis, ruedas y ala, y nuestra elección (unida a la del piloto, claro) se refleja en velocidad, aceleración, peso, manejo y todoterreno.

Ya ha cumplido 3 años, pero sigue siendo de los más jugados, tanto online como en GP, donde alcanzar la triple estrella es una hazaña total. Pero, ¿qué más te vamos a contar? ¡Si seguro que ya has jugado horas y horas!

El ala delta, y las opciones de personalización son las novedades más destacadas de Mario Kart en 3DS.

5 Datos



Retro Studios (Metroid Prime, DKC Returns) trabajó codo con codo con Nintendo EAD... a pesar de las 17 horas de vuelo entre las sedes. No os perdáis el fantástico 'Iwata Pregunta' del particular desarrollo de Mario Kart 7.



La fiesta del 7 se completó con "un" ítem de lo más completo: ahí van siete "destrozos" de los que marcan una carrera.



La vista subjetiva no pasó de ser un añadido curioso, lejos del éxito del control con el mando de Wii.



La variedad en los efectos de los circuitos ya no conoce límites. Pasamos de volar, a sumergirnos durante bastante tiempo.



La doble pantalla vuelve a ser nuestro mejor aliado para ganar. En ella tenemos la situación de carrera, un mapa en relieve de lo que nos rodea, y el "monedero". Con 10 iremos aún más rápido.

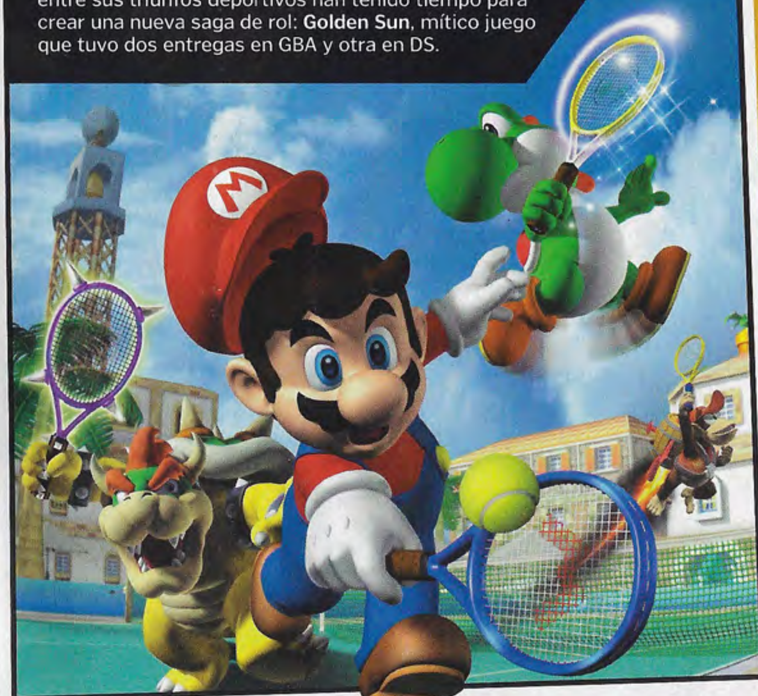
Las 'Second-Party' q la historia de Ninten



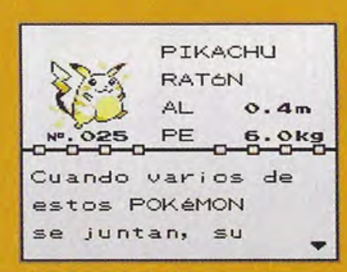
Camelot Software Planning

Juegos más importantes para Nintendo: Mario Tennis

Camelot nació como un estudio de SEGA, llamado **SEGA Consumer Development Studio Number 4**, y después **Sonic! Software Planning**. Pese al nombre, no hicieron juegos del erizo azul sino que se centraron en la prolífica saga de rol **Shining**, que comenzó en 1991 con **Shining in the Darkness** y acabó convirtiéndose en **Shining Force**. Ese éxito animó al estudio a independizarse de SEGA en 1995 y convertirse en Camelot Software Planning. En la nueva etapa lanzaron juegos de rol, su especialidad, pero también deportivos, como el alocado **Everybody's Golf** para PlayStation. En 1998, Nintendo y Camelot llegaron a un acuerdo de colaboración, y desde entonces han sido los "entrenadores" de Mario en el mundo del tenis y el golf... a veces con toques RPG. Pero entre sus triunfos deportivos han tenido tiempo para crear una nueva saga de rol: **Golden Sun**, mítico juego que tuvo dos entregas en GBA y otra en DS.







La primera Pokédex incluía 151 Pokémon y se veían así en Game Boy.



Capturar, coleccionar... claves que atrajeron a millones de jugadores.

Game Freak

Juegos más importantes para Nintendo: La saga Pokémon

¿Podéis creer que Game Freak nació como un fanzine sobre videojuegos? Pues sí, era una revista hecha por aficionados, que fundó Satoshi Tajiri y a la que posteriormente se incorporó Ken Sugimori como ilustrador. En 1989, Tajiri y Sugimori decidieron pasar de comentar juegos a crearlos, y Game Freak se convirtió en desarrolladora.

Su primer título fue **Mendel Palace** para NES, un juego que mezclaba acción y puzles pero que nunca llegó a Europa. Después desarrollaron juegos para consolas varias, como **Pulseman** en Mega Drive. Pero la afición de Tajiri por coleccionar insectos cambió su historia, la de Nintendo y la de millones de jugadores: en 1996 crearon Pokémon, desarrollado en colaboración con Creatures y Nintendo. Los "monstruos de bolsillo" rompieron todos los récords, alcanzando tal éxito que Nintendo y Game Freak crearon otra empresa, The Pokémon Company, que se encargaría de gestionar todo lo relacionado con el universo de la franquicia. Nintendo posee más de la mitad de acciones de Game Freak, lo que la convierte en una de sus second-party más valiosas. Máster Ball en ventas.



...ue han marcado ...do (II)

Completamos el repaso con cuatro estudios que han dejado huella en el mundo Nintendo.

HAL Laboratory

Juegos más importantes para Nintendo: Kirby's Dreamland

HAL puede ser considerada first o second-party según cómo se mire. Empezó creando juegos para MSX como **Eggerland**, que acabaría llegando a NES bajo el título de **Adventures of Lolo**. El año 1992 marcó un antes y un después en su historia: **Kirby's Dream Land**, ideado por un jovencísimo Masahiro Sakurai, arrasó en Game Boy abriendo los ojos a Nintendo del potencial del estudio. Ese éxito llevó a HAL a crecer desmesuradamente... y acabar con una enorme deuda. Nintendo se ofreció a financiarla a cambio de la exclusividad de sus títulos futuros. Con ello su relación fue haciéndose cada vez más estrecha, y prueba de ello fue la apuesta por la saga Kirby, encargos como **Pokémon Stadium o Super Smash Bros**. y la importancia de sus figuras en el futuro de Nintendo: Iwata, uno de los fundadores, fue elegido por Hiroshi Yamauchi para reemplazarle al frente de Nintendo Co. Y de Sakurai, qué queréis que os digamos...

UNO DE LOS FUNDADORES DE HAL LABORATORY ES AHORA PRESIDENTE DE NINTENDO: SATORU IWATA



Kirby nació en Game Boy, en el divertido Kirby's Dream Land, en 1992.



HAL fue la desarrolladora encargada de dar vida a este megacombate de estrellas Nintendo.





Silicon Knights

Juegos más importantes para Nintendo: Eternal Darkness.

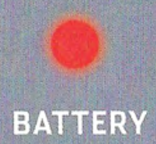
Silicon Knights se creó en Canadá en 1992. Sus primeros desarrollos se centraron en juegos para PC hasta que en el año 2000 Nintendo invirtió en la empresa para conseguir la exclusividad de sus siguientes títulos. El resultado de esa relación fue **Eternal Darkness: Sanity's Requiem**, un impresionante juego de terror que originalmente iba a lanzarse para N64 pero acabó en GameCube. En 2004 llegó sigilosamente una sorpresa que nadie esperaba: **Metal Gear Solid The Twin Snakes**, un remake del MGS original de PlayStation que desarrollaron con la colaboración de Konami. Tras su lanzamiento, Nintendo y Silicon cesaron su acuerdo de exclusividad. Su siguiente juego, **Too Human** (que llegó a plantearse para GameCube) se lanzó en Xbox 360, pero su fracaso en ventas llevó a problemas financieros que culminaron en el cierre del estudio. Lo último editado fue **X-Men Destiny**, con versiones Wii y DS. Por cierto, la propiedad de Eternal Darkness sigue siendo de Nintendo.



Eternal Darkness ha alcanzado la categoría de título mítico entre las aventuras de terror.



The Twin Snakes llegó a Nintendo gracias a la colaboración entre Silicon Knights y Konami.

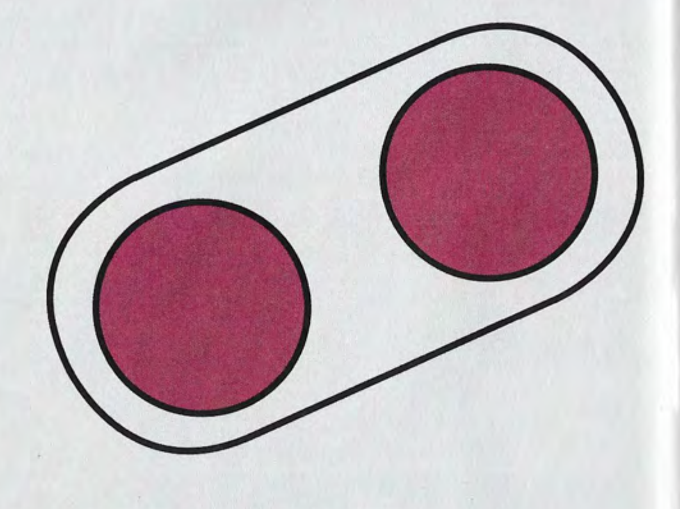


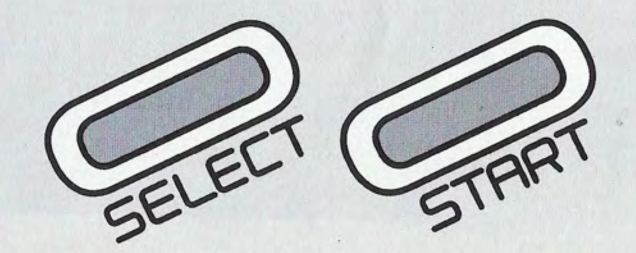
15 RAZONES QUE HICIERON GRANDE A GAME BOY

El 21 de abril de 1989, hace 25 años, Game Boy se puso a la venta en Japón. No solo ha marcado la historia de Nintendo, sino también la de los videojuegos.

Nintendo GAME BOY









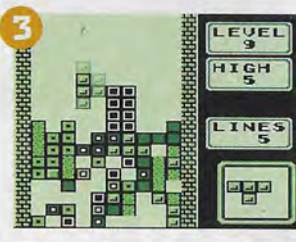
Más juegos que ninguna

Se acabaron las portátiles "monojuego", las de un cartucho único: la Game Boy ponía en juego **más de 700 títulos distintos.** Además, la consola era *region free*, es decir que se podía jugar con los cartuchos japoneses o americanos en la Game Boy 'española', en GB Color y GB Advance.



La más portátil... y la más nítida

Era la **más ligera y con mayor autonomía** (hasta 30 horas) del mercado. No apostar por la pantalla a color demostró un buen número de ventajas. Además, las características cuatro tonalidades de verde evitaban que la pantalla resultase demasiado oscura y anulaban los reflejos.



El puzle que todos querían jugar

Tetris, el puzle que diseñó Alexey Pajitnov, fue pieza clave en el éxito de GB. El juego se incluía en el pack junto a la consola y era igual de atractivo (¡y adictivo!) para niños y adultos.



Pack irresistible

La consola llegó a España oficialmente de la mano de Erbe Software el 28 de septimbre de 1990. Su precio original era de 14.900 pesetas (unos 90 euros), y se presentaba en un pack junto al cable Link, auriculares y el cartucho de Tetris. Posteriormente se lanzaron diferentes packs, con juegos como Zelda.



Fuerte y robusta, a prueba de bombas

El primer modelo era grueso pero muy robusto. Fijaos hasta qué punto lo aguantaba todo que incluso soportó un bombardeo durante la Guerra del Golf. Quedó como podéis ver en la imagen, pero aún enciende, funciona, y se conserva en la Nintendo World Store de Nueva York.





Potenciada con accesorios únicos

Llegaba a parecer un Transformers cuando le añadías todo lo que estaba disponible: adaptador de corriente, lupa con luz... Además, llegó a contar con periféricos adelantados a su tiempo: una cámara de fotos (GB Camera), una impresora que imprimía en rollos de papel adhesivo, y un cable link para multijugador.



Llevarte a Mario a cualquier parte

Nintendo sabía que llevar el Super Mario Bros. que había arrasado en NES a la portátil era un éxito asegurado. Gunpei Yokoi se encargo de crear Super Mario Land, utilizando la misma base y añadiendo más variedad a la fórmula clásica. El juego llegó en 1990 y ha vendido 18 millones de copias.



"Secuelan" en tu bolsillo

Pero no solo Mario, las sagas de Nintendo que triunfaban en NES continuaron con gran éxito en la portátil: Metroid II, Kid Icarus of Myths & Monsters, Zelda... Aunque algunas incluso crearon sus propios mundos en Game Boy, como Zelda Link's Awakening o Super Mario Land 2, ambos lanzados en 1992.



Kirby se comía... ¡¡el mundo!!

En 1993 llegaba a Europa un nuevo héroe nacido en la portátil gracias a HAL Laboratory: Kirby. Su rompedor aspecto conquistó enseguida a los fans, y Kirby's Dream Land (5 millones vendidos) y sus plataformas diferentes y encantadores fueron el origen de una franquicia que cuenta con 40 títulos



¡Tu portátil se jugaba en la tele!

Gracias al Super Game Boy, insertábamos los cartuchos de nuestra portátil en la Super Nintendo. Este periférico no solo nos permitía jugar en la tele, y controlar los personajes con el mando de NES, además añadía vistosos marcos y un toque de color a las pantallas.



LA FAMILIA GAME BOY ES LA MÁS NUMEROSA ENTRE LAS CONSOLAS DE NINTENDO. INCLUYE LA GAME BOY ORIGINAL, LOS MODELOS COLOR, GAME BOY COLOR, ADVANCE, ADVANCE SP Y MICRO





¡Hazte con todos!

Tras la simpática cara de Pikachu y su "pika-pika", una generación completa de jugadores encontró en Game Boy su razón de ser. Pokémon Rojo y Azul (1999) fue solo el comienzo: serie de televisión, cine, juegos de cartas y un amplio abanico de spin-offs para una franquicia que ha triunfado allá donde ha puesto los juegos.



Cambios de look

A principio de los 90, Nintendo le dio un lavado de cara a la Game Boy original, que primero se centró en las carcasas, y después, en 1997, en el tamaño con la llegada de Game Boy Pocket. Un año más tarde llegó el color a la pantalla de la portátil en lo que fue algo más que un simple cambio de look. Nacía una nueva generación de juegos.



La fiesta de las third-party

Capcom, Konami, Rare, Square o Enix se volcaron en ella. Hasta los juegos más punteros de SNES como Donkey Kong Land o Street Fighter II recibieron impresionantes adaptaciones a 8 bits. Por no hablar de desafíos tan impactantes como Alone in the Dark, una auténtica proeza gráfica.



Un fenómeno que no se acaba...

El modelo original de Game Boy recibió juegos compatibles hasta más allá del 2000, como los emblemáticos Pokémon Oro y Plata. Eso nos sitúa más de 10 años después del lanzamiento. Además, es posible jugar con algunos clásicos de Game Boy en la "consola virtual" de 3DS: Link's Awakening, Prince of Persia...



...Y fue para todos los públicos

Mamá no soltaba el Tetris; la consola estaba en los recreos del cole, en TV con campañas como "Eres un fenómeno", marcó tendencia en los 90. Vendió 65 millones de unidades y marcó el inicio de una trayectoria de éxitos en consolas portátiles donde Nintendo sigue imbatible. ¡Y hace ya más de 25 años!



Oak al rescate

Muy entretenido respondiendo las dudas de X/Y.



Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al email: revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Valorando equipos

● NADINE GUTIÉRREZ

Mi equipo está compuesto por Delphox con Lanzallamas, Hierba Lazo, Bola Sombra y Psíquico; un Gengar con Bola Sombra, Pulso Umbrío, Rayo y Psíquico; un Xerneas con Fuerza Lunar, Hierba Lazo, Pulso Umbrío y Rayo; un Lucario con A bocajarro, Pulso Dragón, Velocidad Extrema y Protección; un Charizard con Lanzallamas, Onda Ígnea, Vuelo y Garra Dragón; un Mewtwo con Bola Sombra, Psíquico, Recuperación y Pantalla Luz.

A tu Lucario quizás le vendría mejor Danza Espada en lugar de Protección y Terremoto en lugar de Pulso Dragón, mientras que a Charizard le cambiaría Vuelo por Tajo Aéreo, Garra Dragón por Pulso Dragón y uno de los ataques de Fuego por Onda certera o Rayo solar. El resto del equipo lo veo muy bien, con una amplia cobertura de tipos.

Desbloquear islas

● TINO MARTÍNEZ

En Pokémon Esmeralda, ¿cómo puedo desbloquear las islas que hay cerca del frente batalla?



No se puede acceder a esas islas que mencionas, aunque sí que se hicieron eventos para acceder a la Isla del Sur (Latios/Latias), a la Isla Origen (Deoxys) y a la Isla Suprema (Mew). Este último evento sólo se hizo en Japón.

¿Crees que en algún juego tomarán España como referencia para una nueva región?

Por qué no, ya se inspiraron en varias ciudades españolas como Ronda o Barcelona para representar Pueblo Álamos en 'El desafío de Darkrai'.

Carbink y Diancie

● JOSÉ MANUEL TALÓN ABELLÁN

¿Carbink evoluciona en Diancie? Si es así, ¿cómo evoluciona?

Diancie es una extraña mutación de Carbink, pero no hay forma de transformar a Carbink en él. Tendremos que esperar al próximo evento para tener a Diancie en nuestras manos.

Danza Dragón

● KELIAN

¿Dónde puedo conseguir la MT de Danza Dragón?

Danza Dragón no es una MT, lo aprenden de forma natural Horsea, Gyarados, Dratini, Altaria, Latios, Rayquaza, Axew y Zygarde. También es un movimiento huevo de Charmander, Lapras, Totodile, Larvitar, Barboach, Corphish, Tropius, Bagon y Scraggy.

Una de bayas

● OSCAR MARTÍNEZ

¿Dónde puedo conseguir las bayas Grana, Algama, Ispero, Tamate, Meluce y Uvav en Pokémon X/Y?

Las puedes conseguir mediante mutaciones de bayas o con el minijuego de Globos Flotantes de Pokémon Global Link. Para las mutaciones tendrás que combinar las bayas Ango y Pabaya, Caquic y Atania, Meloc y Aranja, Zidra

Pokémon del mes: Meowstic de Soporte

Meowstic macho cuenta con la **habilidad oculta Bromista,** que resulta muy útil al utilizarlo como Pokémon de soporte, especialmente en combates dobles. Gracias a esta habilidad atacará en primer lugar usando ataques de estado, lo que nos permitirá colocar Reflejo o Pantalla Luz para debilitar los ataques físicos o especiales del rival según nos interese. Para que el efecto de estas pantallas se prolongue durante más turnos, le equiparemos con Refleluz, objeto que encontraremos en algunos Golurk salvajes. Como complemento a estos ataques podemos llevar Onda Trueno para paralizar al rival y Anticipo para evitar ser golpeados por ataques de prioridad como Pájaro Osado de Talonflame o Sorpresa. También podemos ponerle Psíquico para hacer daño al rival. Las naturalezas más apropiadas son Osada o Serena según queramos hacerlo defensivo físico o especial.

Por último, tendremos que entrenarlo al máximo en PS y el resto de puntos repartirlos entre ambas defensas.

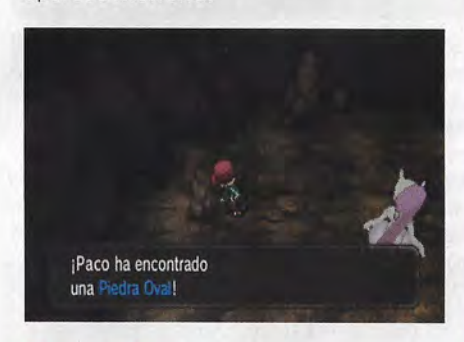


y Ziuela, Perasi y Zanama, y Guaya e Higog. No olvides plantar una al lado de otra y usar Abono Sorpresa.

Piedra Oval

● JUAN DOMÍNGUEZ

¿Dónde está Piedra Oval en X/Y?
Oculta en una roca de la Mazmorra Rara, justo a la izquierda de donde aparece Mewtwo.



Zygarde

● EVA NIETO

¿Cómo y dónde atrapo a Zygarde?
Después de derrotar al Alto Mando puedes acceder a la parte más profunda de la Cueva Desenlace en la Ruta 18, donde encontrarás a Zygarde al nivel 70.

Forma Brío

● DAVID TARIFA

¿Dónde puedo hacer que Keldeo adopte su Forma Brío en Blanco 2?
Al norte de Pueblo Ocre se encuentra la Arboleda Promesa, donde Cobalion, Virizion y Terrakion harán cambiar de forma al Keldeo que lleves contigo.

¿El mejor Pokémon?

● KIRITO

¿Cuál es el mejor Pokémon de todos incluyendo a los Legendarios?
Los Pokémon con mejores estadísticas son Mega Mewtwo X y Mega Mewtwo Y, pero eso no los convierte en los mejores. Todo Pokémon tiene sus puntos fuertes y débiles y ahí es donde entra en juego la habilidad del entrenador para saber identificarlos.

El Pokérus

● SERGIO ROJO

¿El Pokérus es una enfermedad mala o buena de Pokémon?
Es buena, ya que un Pokémon contagiado por Pokérus ganará el doble de puntos base para sus estadísticas (sólo en combate) y seguirá recibiendo el doble de puntos incluso una vez curado. Así, el Pokémon se entrena en la mitad de tiempo.

Truco del mes
Diferentes colores en la Ficha de Entrenador

Como en anteriores juegos de Pokémon, en las ediciones X/Y tu ficha de entrenador irá cambiando de color a medida que vayas superando cada una de las siguientes misiones:

- **Derrotar al Alto Mando.**
- **50 victorias consecutivas en la Mansión Batalla.**
- **Completar las tres Pokédex de Kalos.**

Según la cantidad de misiones completadas, el color de tu ficha cambiará a **Verde, Azul, Plata u Oro**. Incluso la propia enfermera de los Centro Pokémon nos felicitará si logramos obtener la **Ficha de Entrenador dorada**.

Esto es algo que también sucede en el juego **Pokémon Link Battle!** de Nintendo 3DS, donde la ficha irá cambiando entre **Blanco, Rosa y Verde** según nuestro número de coronas. Para conseguir estas coronas tendremos que alcanzar los siguientes objetivos:

- **Más de 10 horas de juego.**
- **Tener las 72 fases completadas.**
- **Hacer un combo de más de 50.**
- **Hacer al menos 7 Link Total seguidos.**
- **Un récord de más de 100.000 puntos.**
- **El 100% de la Lista de Pokémon.**

A diferencia de X/Y, en Pokémon Link Battle! necesitaremos **completar dos de los objetivos** para que nuestra ficha cambie de color.



La chica fantasma

● PELAYO IGLESIAS

Me he encontrado con la chica fantasma que aparece en un edificio de oficinas en Ciudad Luminalia y que luego desaparece. A continuación he ido al Gran Hotel Ricachilton a hacer tareas y la he visto en la Planta 3. ¿Qué hace ahí?
Ten en cuenta que en el juego se reutilizan muchos diseños de personajes y precisamente ese es uno de los que aparecen en diferentes zonas, pero eso no significa que sea la misma chica. También verás que en Ciudad Romantis hay una chica idéntica que te entrega la Gengarita.



Más equipos Pokémon

● JORGE LÓPEZ

¿Podría evaluar mis Pokemon? Yveltal (Tabla Cielo): Golpe fantasma, Ala mortífera, Onda certera, Golpe bajo; Charizard (Charizardita X): Colmillo ígneo, Terremoto, Anillo ígneo, Garra dragón; Rayquaza (Tabla Draco): Velocidad Extrema, Enfado, Llamarada y Ventisca; Mew: Metrónomo, Ventisca, Esfera aural y Trueno; Reshiram (Tabla Fuego): Llama azul, Llama fusión, Cometa draco y Vuelo; Darkrai (Tabla Siniestra): Trueno, Pulso umbrío, Brecha negra y Pesadilla.
Tienes dos Pokémon Siniestro y dos Pokémon Fuego/Dragón, por lo que cambiaría a uno de cada tipo por otros que te den más cobertura, especialmente uno de tipo Agua. A Charizard le quitaría Colmillo ígneo y Anillo ígneo y le pondría Envite ígneo y Danza Dragón. A Mew le pondría Psíquico y Gigadrenado para compensar la carencia de tipo Planta y a Reshiram le quitaría Vuelo para ponerle Respiro. Por lo demás, cuidado con eso de llevar ataques de baja precisión como Trueno, Ventisca o Llamarada.

¡Buscamos al mejor equipo!

Iniciamos una nueva sección en la revista para ayudarte a formar el mejor equipo.

El equipo de Pokebasket

Alejandro Sánchez Sanz

Empezamos la serie con unas reglas de sobra conocidas: las oficiales del VGC 2014. Estas reglas sólo permiten usar a Pokémon que salgan en la PokéDex de Kalos (salvo Mewtwo, Xerneas, Yveltal y Zygarde) en combates dobles de 4 Pokémon a elegir de tu equipo de 6. Este mes el equipo ganador ha sido el de Alejandro Sánchez (pokebasket). Este es su análisis:

1. Introducción

Es un equipo con doble clima, arena y sol, puestos por **Tyranitar y Mega-Charizard Y**, respectivamente. Cada uno viene acompañado de una pareja que le complementa bien, como **Garchomp** a Tyranitar y **Venusaur** con Charizard. Luego tenemos a dos Pokémon de apoyo: **Meowstic,** que suele ser un dolor de cabeza para los rivales debido a su habilidad Bromista y a sus ataques Encanto o Contoneo (que además tiene otra función con Garchomp...); y **Scrafty**, que me proporciona dos cosas imprescindibles en VGC: la **habilidad Intimidación** y el ataque **Sorpresa**.

2. Construcción

He empezado a construir mi equipo con **Mega Charizard Y** por el clima soleado, y con **Meowstic macho** por su habilidad Bromista. Después decidí meter un compañero para Charizard, y elegí a **Venusaur**, pues se complementa muy bien con él gracias a su habilidad Clorofila que le dobla la velocidad en sol. Luego se me ocurrió meter a **Garchomp**, pues cubre bastante bien a los otros dos Pokémon y tiene buena sinergia con ellos. Además, tuve una buena idea para combinarlo con **Meowstic**...

Para acompañar a **Garchomp** y no depender solo del sol de **Charizard**, introduje a **Tyranitar**, que proporciona otro clima y vence a Pokémon peligrosos para el sol como **Rotom-H** o **Talonflame**. Además, su Tormenta Arena activa la habilidad de **Garchomp**, que puede salvar combates gracias a la suerte. Finalmente metí un Pokémon con Intimidación y Sorpresa, ya que no tenía ninguna de ellas, y sin estar **Hitmontop** este año, **Scrafty** era la mejor opción.



Alejandro Sánchez, Pokebasket, aparece a la izquierda concentrado durante un combate del Pokemon VGC de 2012, en el que se proclamó campeón.

Charizard

(apodo: HEAT)

Objeto: Charizardita Y
Habilidad: Sequía
EVs: 4 PS, 252 At. Esp. 252 Vel
IVs: 0 en Ataque, 31 en el resto
Naturaleza: Miedosa (+Vel, - At.)

ATAQUES:
Onda Ígnea
Rayo Solar
Sofoco
Protección

COBERTURAS:
Agua: Venusaur
Eléctrico: Venusaur y Garchomp
Roca: Garchomp y Scrafty

Mega-Charizard Y es una bestia, y más en un metagame como VGC, en el que su ataque Onda Ígnea golpea a ambos Pokémon rivales y con más potencia gracias al sol que proporciona su habilidad Sequía.

Los otros dos ataques son Rayo Solar por cobertura para los Pokémon de tipos Roca, Tierra y Agua, y que aprovecha el sol para no necesitar un turno de carga; y Sofoco, que me sirve para golpear más fuerte a un Pokémon cuando lo necesite, además de para evitar ser parado por el ataque Vastaguardia, que inutiliza Onda Ígnea al golpear a ambos rivales.

Protección permite protegerse ese turno de los ataques del rival mientras atacas con tu otro Pokémon o cambias a uno que tenga ventaja.

Los EVs son para maximizar su Velocidad y Ataque Especial, y los 0 IVs en Ataque para reducir el daño de la confusión y de Juego Sucio.



Garchomp

(apodo: THUNDER)

Objeto: Baya Ziuela
Habilidad: Velo Arena
EVs: 4 PS, 252 Ataque, 252 Vel
IVs: 31 en todos salvo At. Esp.
Naturaleza: Alegre (+Vel, -At. Esp)

ATAQUES:
Terremoto
Avalancha
Garra
Dragón
Protección

COBERTURAS:
Dragón: Nadie
Hada: Charizard y Venusaur
Hielo: Nadie

Garchomp es un gran Pokémon en VGC que no podía faltar en este equipo. Posee una buena combinación de tipos que le permite hacer frente a muchas amenazas y cubrir bien a otros compañeros. Tiene Terremoto y Garra Dragón porque reciben STAB, y además es el primero en golpear a todos los Pokémon en el campo. Avalancha es para los Pokémon que vuelen o leviten y que eviten el daño de Terremoto. El uso Protección, de nuevo, es obvio.

Os comento además una estrategia del equipo: el combo de Meowstic con Garchomp. Consiste en que Meowstic puede usar Contoneo con Garchomp para doblarle el Ataque mientras Garchomp se cura de la confusión gracias a la Baya Ziuela que lleva equipada. Además, este objeto nos permite hacer frente a la quemadura de Fuego Fatuo o el sueño de Somnífero o Brecha Negra. Los EVs son para el Ataque y la Velocidad, y la naturaleza para esta última.





Meowstic
(apodo: WIZARDS)



Objeto: Baya Zidra
Habilidad: Bromista
EVs: 252 PS, 132 Def, 124 Def. Esp.
IVs: 0 en Ataque, 31 en el resto
Naturaleza: Serena (+Def. Esp., -At.)

ATAQUES:
Encanto
Anticipo
Onda
Trueno
Contoneo

COBERTURAS:
Bicho: Charizard
Fantasma: Tyranitar y Scrafty
Siniestro: Tyranitar y Scrafty

Meowstic puede molestar a cualquier rival con su habilidad Bromista, usando ataques tan molestos como Encanto o Contoneo con prioridad. Con Encanto frustra a atacantes físicos tan potentes como MegaKangaskhan o Garchomp; y con Contoneo, confunde a atacantes especiales como Rotom o Charizard.

Onda Trueno permite bajar la Velocidad de mis rivales para ayudar a Pokémon lentos como Scrafty o Garchomp, y además intentar que no ataquen al combinar la parálisis con la confusión de Contoneo, una táctica usada en campeonatos VGC anteriores. Finalmente, con Anticipo puedo bloquear ataques con prioridad del rival como por ejemplo Sorpresa o Pájaro Osado de Talonflame y su habilidad Alas Vendaval.



Baya Zidra permite recuperar vida cuando Meowstic está en apuros, y suele ayudarle a aguantar un turno extra o dos en el campo. Los EVs son para aguantar golpes por ambos lados, físico y especial.

Tyranitar
(apodo: GRIZZLIES)

Objeto: Seguro Debilidad
Habilidad: Chorro Arena
EVs: 92 At, 252 At. Esp, 164 Vel
IVs: 31 en todos
Naturaleza: Afable (+At. Esp, -Def)



ATAQUES:
Avalancha
Llamarada
Protección
Rayo Hielo

COBERTURAS:
Lucha: Charizard, Meowstic, Venusaur
Bicho: Charizard
Tierra: Charizard
Hada: Charizard, Venusaur
Acero: Charizard

Tyranitar me aporta el segundo clima y le da apoyo a Garchomp para que con su habilidad Velo Arena pueda aumentar su Evasión en combate y acumule opciones de tener suerte.

Tiene Avalancha porque recibe STAB para golpear a ambos Pokémon rivales, Llamarada para los Pokémon de tipo Acero y Planta, y Rayo Hielo para los Pokémon de tipo Tierra y Dragón, como Garchomp. Protección de nuevo es un ataque que no precisa más explicación.

El objeto Seguro Debilidad aumenta el Ataque y el Ataque Especial dos niveles cuando nos golpean con un ataque muy efectivo, lo cual es muy útil y suele ocurrir si metemos a Tyranitar ante un ataque que pueda aguantar bien.



Los EVs nos permiten alcanzar una Velocidad aceptable para superar ciertas amenazas y reforzar tanto el Ataque como el Ataque Especial.

Venusaur
(apodo: CELTICS)

Objeto: Vidasfera
Habilidad: Clorofila
EVs: 4 PS, 252 At. Esp, 252 Vel
IVs: 0 en Ataque, 31 en el resto
Naturaleza: Modesta (+At. Esp., -At.)

ATAQUES:
Gigadrenado
Somnífero
Protección
Bomba Lodo

COBERTURAS:
Fuego: Charizard, Garchomp, Tyranitar
Hielo: Nadie
Volador: Tyranitar
Psíquico: Meowstic, Tyranitar, Scrafty

Venusaur es un gran Pokémon que dobla su velocidad en el sol gracias a su habilidad Clorofila. Si lo ponemos junto a Charizard, resulta un dúo capaz de causar grandes estragos durante un combate.

Gigadrenado es su ataque principal por STAB (bonus que reciben los ataques por ser del mismo tipo que el Pokémon que lo usa) y pega duro gracias al objeto Vidasfera, con el que además puede recuperar vida. Bomba Lodo también recibe STAB y sirve para golpear a Pokémon de tipo Volador o Fuego que puedan resultar ciertamente molestos.

Con Somnífero puedo dormir a algún rival, mientras que Protección no necesita más explicación.



EVs e IVs son similares a los que ofrece Charizard, pero esta vez como tenemos Velocidad de sobra por la habilidad, nos ocupamos de reforzar el Ataque Especial.

Scrafty
(apodo: WARRIORS)

Objeto: Chaleco Asalto
Habilidad: Intimidación
EVs: 252 PS, 244 Ataque, 12 Def
IVs: 31 en todos salvo At. Esp.
Naturaleza: Firme (+At, -At. Esp)

ATAQUES:
Sorpresa
Puño
Drenaje
Triturar
Puño Hielo

COBERTURAS:
Hada: Charizard, Venusaur
Lucha: Charizard, Meowstic, Venusaur
Volador: Tyranitar

Scrafty es el nuevo Hitmontop de esta generación, aunque con mucho menos uso. Me proporciona una Intimidación muy útil para mermar a los atacantes físicos rivales reduciendo su Ataque, y cuenta con Sorpresa para conseguir ventaja en el primer turno en el que salga al juego.

Puño Drenaje y Triturar están aquí porque reciben STAB y proporcionan buena cobertura, y Puño Hielo es buen complemento, venciendo a Pokémon de tipo Dragón y Volador como Salamence.

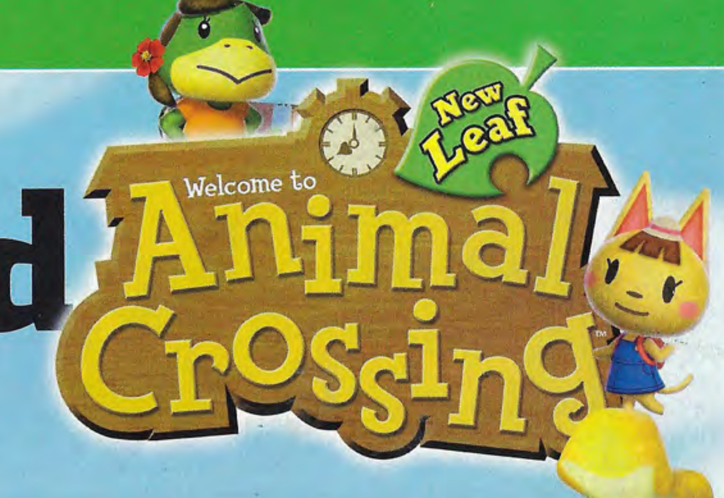
El objeto Chaleco Asalto permite resistir mejor los golpes especiales, pero nos impide usar ataques como Protección, así que hay que jugar a Scrafty con cuidado.



Los EVs son para reforzar el aguante del Pokémon y su Ataque. Los EVs en PS y Defensa nos permiten sobrevivir al Pájaro Osado de un Talonflame con naturaleza Firme y Cinta Elegida tras intimidarlo.



Comunidad



El Club JaJá se convierte en protagonista de nuestra sección, mientras los invitados recorren los pueblos más chulos. Participa en **revistaoficialnintendo@axelspringer.es**

Agenda

Mayo

Peces

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Cuándo	Horario	Valor
Cacho	Ríos	Todo el año	9:00 a 16:00	200 bayas
Carpín	Ríos	Todo el año	24 horas	120 bayas
Leucisco	Ríos	Todo el año	16:00 a 9:00	200 bayas
Barbo	Ríos	Todo el año	24 horas	200 bayas
Carpa	Ríos	Todo el año 24 horas	300 bayas	300 bayas
Koi	Ríos	Todo el año	16:00 a 9:00	4.000 bayas
Pez dorado	Ríos	Todo el año	24 horas	1.300 bayas
Pez telescopio	Ríos	Todo el año	9:00 a 16:00 bayas	1.300 bayas
Killi	Estanques	Abril a septiembre	24 horas	300 bayas
Cangrejo de río	Estanques	Abril a septiembre	24 horas	200 bayas
Renacuajo	Estanques	Marzo a julio	24 horas	100 bayas
Rana	Estanques	Mayo a agosto	24 horas	120 bayas
Gobio de río	Todo el año	Ríos	16:00 a 9:00	300 bayas
Locha	Ríos	Marzo a mayo	24 horas	300 bayas
Siluro	Lagos	Mayo a octubre	16:00 a 9:00	800 bayas
Pez sol	Ríos	Todo el año	9:00 a 16:00	120 bayas
Perca	Ríos	Todo el año	24 horas	300 bayas
Ayu	Ríos	Todo el año	24 horas	900 bayas
Salmón japonés	Ríos	Marzo a junio	16:00 a 21:00	1.000 bayas
Trucha	Cascada	Marzo a junio	16:00 a 21:00	3.800 bayas
Trucha arcoíris	Ríos	Marzo a junio	16:00 a 21:00	800 bayas
Gupi	Ríos	Abril a noviembre	9:00 a 16:00	1.300 bayas
Pez doctor	Ríos	Mayo a septiembre	9:00 a 16:00	1.500 bayas

Consultorio de Canela

Nuestra simpática secretaria se ha animado a abrir la sección. ¡Venga, que vamos a ponerla a prueba respondiendo a todas estas dudas!

¿Cómo se consigue el fertilizante?

El fertilizante se consigue en la última ampliación de Tendo y Nendo: Galerías T&N por 1.600 bayas. Su función es aumentar las probabilidades de que salga fruta deliciosa, si lo plantamos cerca de un brote, o de que crezcan flores híbridas.



➲**El fertilizante** está a la venta en Galerías T&N por 1.600 bayas.

¿Qué peces e insectos aparecen únicamente cuando llueve?

El celacanto y el caracol. Así que cuando algún día esté lloviendo coge tu red y la caña para conseguirlos, porque no tendrás otra oportunidad.

¿Cómo sé que eventos habrá?

Es fácil, simplemente tienes que ir al tablón de anuncios, al lado de la estación, y echar un ojo.

En el pueblo he visto vecinos que se supone que se habían ido, ¿es normal?

Totalmente. Aunque un vecino se haya ido del pueblo puede visitar de vez en cuando la zona comercial.

¿Para qué sirven los calcetines?

Aunque no tienen una función especial, pueden servirte para aprobar los test de Graciela, ya que si tienes un calcetín del estilo que te pide, podrá sumarte puntos.

¿Cómo sustituyo los diseños que tengo sin perderlos?

Habla con Pili, de las Hermanas Manitas, y selecciona la opción "Guardar diseños". Tendrás un montón de huecos donde almacenarlos.

¿Cómo consigo champiñones?

Necesitas un tocón con dibujo. Se puede conseguir con el hacha de plata, que se compra en la tienda de la isla tropical, aunque es muy difícil que salga.

¿Qué ventaja tendré si construyo el Centro de Reseteos?

Podrás ver a Rese T. Ado y a su hermano Forma T. Ado en el Centro de Reseteos, escuchar sus conversaciones e incluso conseguir sus fotografías. Pero cada vez que apagues sin guardar, Rese T. Ado te advertirá para que no vuelva a suceder.

¿A qué hora se enciende el faro?

A las seis de la tarde.



➲**Con un hacha de plata** podrás hacer tocones de los que aparecerán champiñones de todos los tipos



¿Quién vive ahí?

Llegan invitados



¿Sabías que...
Si llamas a un vecino con el megáfono, te responderá?

En esta nueva entrega, Emilio visita el impresionante pueblo de Rafa junto con Iván y Arón. ¡Vaya cuatro se han ido a juntar!

Emilio fue dispuesto a coger el tren rumbo al pueblo de Rafa. Por desgracia, al llegar estaba lloviendo. Como es tan despistado se le olvidó coger paraguas, así que se mojó un montón... como todos. Eso sí, ¡seguían tan contentos como siempre, porque lo iban a pasar genial! **(1)**

Nada más bajar por el primer camino del pueblo se encontraron con la tienda de campaña... ¡y con un vecino! Les encantó a los cuatro y querían que se mudase a sus pueblos, ¡pero no podía partirse en cuatro! Así que el vecino se enfadó y dijo que no volvería más. **(2)**

Al cabo de pocos minutos Iván dijo que se tenía que ir, así que despidieron. A Arón no le hizo mucha gracia, ya que acababa de conocerlo y empezaban a llevarse bien. **(3)**

Después, llegaron a una zona del pueblo impresionante. ¡Un gigantesco campo de fútbol! ¡Con asientos, balones e incluso carteles con los jugadores de Inazuma Eleven! Así que mientras Rafa observaba el campo y Arón corría con un balón a toda velocidad, Emilio empezó a dar toques. Su récord: dos. Se ve que el fútbol no es lo suyo... **(4)**

Tras tanto correr se colocaron alrededor de una fuente para refrescarse. Y de paso, contaron unos cuantos chistes, aunque los de Emilio eran muy malos y nadie se rió. **(5)**

Ahora era el turno de ir a casa de Rafa. Se quedaron alucinados con su fachada, tenía un diseño exclusivo que solo pueden obtener los que alcanzan puntuaciones impresionantes en la AAD. **(6)**

Y por dentro era igual de genial. Tenía todas las fotografías de los vecinos y unos muebles de Graciela carísimos. ¡La colección completa! Emilio se deprimió al ver tanto lujo. ¡Ya quisiera él tener tantas cosas...! **(7)**

Por si esto no fuese suficiente, en otra habitación había muebles japoneses y dos tronos. Cómo no, Emilio se quedó sin sitio, mientras Arón y Rafa disfrutaban del trono más cómodo. **(8)**

A continuación dejaron la casa y se dirigieron a la zona comercial para hacer algunas compras. Encontraron una cómoda que quedaba perfecta en las casas de los tres, ¡pero solo había una! Así que empezaron a gritar y discutir sobre quién se la llevaba. Al final, Tendo y Nendo les echaron de la tienda por montar tanto escándalo. **(9)**

Como aún les quedaba un poco de fuerza decidieron afrontar una competición de pesca en el pueblo. Arón puso su cronómetro y fueron a la playa. En un intento de pescar un pez, Emilio ganó a Arón. ¡Por fin le salía algo bien! **(10)**

Finalmente, la competición acabó y Emilio consiguió el primer puesto, seguido de Rafa que quedó segundo y con Arón en último lugar. **(11)**

¡Y hasta aquí el día de hoy! Llegaron todos empapados a casa, pero había sido un día muy productivo. Veremos qué sorpresas nos esperan el próximo mes, donde Emilio va a visitar a...



Pez ángel	Ríos	Mayo a octubre	16:00 a 9:00	3.000 bayas
Tetra neón	Ríos	Abril a noviembre	9:00 a 16:00	500 bayas
Caballito de mar	Mares	Abril a noviembre	24 horas	1.100 bayas
Pez payaso	Mares	Abril a septiembre	24 horas	650 bayas
Pez cirujano	Mares	Abril a septiembre	24 horas	1.000 bayas
Pez mariposa	Mares	Abril a septiembre	24 horas	1.000 bayas
Pez león	Mares	Abril a noviembre	24 horas	400 bayas
Jurel	Mares	Todo el año	24 horas	150 bayas
Dorada japonesa	Mares	Marzo a noviembre	24 horas	5.000 bayas
Lubina	Mares	Todo el año	24 horas	200 bayas
Pargo rojo	Mares	Todo el año	24 horas	3.000 bayas
Calamar	Mares	Enero a agosto	24 horas	400 bayas
Rodaballo	Mares	Todo el año	24 horas	800 bayas
Anguila listón azul	Isla tropical	Todo el año	24 horas	600 bayas
Jurel gigante	Isla tropical	Todo el año	24 horas	4.500 bayas
Tiburón ballena	Isla tropical	Todo el año	24 horas	13.000 bayas
Pez remo	Mares	Diciembre a mayo	24 horas	9.000 bayas
Celacanto	Mares	Todo el año	16:00 a 9:00 (días de lluvia)	15.000 bayas

Crustáceos

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Cuándo	Horario	Valor
Alga Wakame	Sombra grande	Noviembre a julio	24 horas	200 bayas
Bellota de mar	Sombra muy pequeña	Todo el año	24 horas	200 bayas
Erizo de mar	Sombra pequeña	Mayo a septiembre	24 horas	800 bayas
Caracol espinosa	Sombra pequeña	Agosto a mayo	16:00 a 9:00	300 bayas
Abulón	Sombra mediana	Todo el año	16:00 a 9:00	400 bayas
Oreja de mar	Sombra pequeña	Todo el año	16:00 a 9:00	300 bayas
Ostra perlera	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas	1.600 bayas
Vieira	Sombra mediana	Todo el año	24 horas	1.000 bayas
Anémona	Sombra mediana	Todo el año	24 horas	100 bayas
Estrella de mar	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas	100 bayas
Babosa de mar	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas	200 bayas
Langosta mantis	Sombra pequeña	Todo el año	16:00 a 9:00	1.250 bayas
Bogavante	Sombra grande	Todo el año	24 horas	2.500 bayas
Pulpo	Sombra mediana	Septiembre a enero	24 horas	1.200 bayas

El Club Jajá: Emotiguasas y música

El Club Jajá aparece por primera vez en Animal Crossing: New Leaf. En él podremos encontrarnos con personajes como el doctor Sito, Totakeke o DJ KK. ¡Así que lo vamos a flipar!

El Club Jajá se desbloqueará al ampliar la tienda de Tendo y Nendo a Merca T&N. Los requisitos son **gastar 12.000 bayas en la tienda** y que hayan transcurrido **al menos 10 días** desde que creaste la partida.

Una vez cumplidas las condiciones, el doctor Sito irá a tu casa para decirte que va a abrir el local, pero necesitará **seis firmas de vecinos** dando su consentimiento para llevar a cabo la construcción. Por lo tanto, tendrás que hablar con ellos. Dos semanas después aproximadamente (no hay días exactos para todos los juegos) tendrá lugar la apertura del establecimiento.

Si tienes el pueblo normal, abrirá de 12:00 a 2:00; si tienes el pueblo trasnochador, será de 12:00 a 5:00; y para el pueblo madrugador, de 10:00 a 2:00. Recuerda que el tipo de pueblo se puede cambiar desde el despacho, en el apartado de ordenanzas.

EL DOCTOR SITO Y LAS EMOTIGUASAS

Desde la hora de apertura hasta las 20:00, el doctor Sito te podrá enseñar **una emotiguasa por día** (acompañada de un chiste cuyo humor es bastante absurdo, la verdad) a cambio de una fruta. No te molestes en darle una fruta deliciosa, ya que no te dará nada especial por ello.

Las **emotiguasas** suman un total de **cuarenta**: amor, indignación, aplauso, inspiración, apuro, júbilo, asentimiento, llanto, asombro, maquinación, bostezo, orgullo, cabreo, pirueta, cavilación, preocupación, curiosidad, resignación, decepción, risa, desacuerdo, saludo, descaro, sonrisa, desconcierto, sonrisa pícara, dicha, sonrojo, enfado, sorpresa, ensoñación, suspiro, entusiasmo, tembleque, equivocación y timidez.

Completar todas las emotiguasas tiene su recompensa: la última es **el baile especial del doctor Sito** que siempre hace al acabar sus funciones.

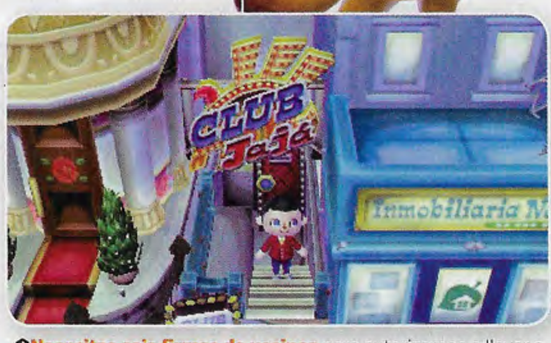
Además, te regalará una chaqueta como la suya, ¡para que vean lo buen cómico que eres gracias a todas tus emotiguasas!



NOCHES DE MÚSICA DISCO

A partir de las 20:00 el Dr. Sito deja de enseñar emotiguasas y Totakeke o DJ KK se convierten en los protagonistas, dependiendo del día.

De **domingo a viernes, DJ KK hará remixes** de canciones interpretadas por Totakeke. El Club Jajá se convertirá en una discoteca decorada con sus focos, pantalla



Necesitas seis firmas de vecinos para autorizarnos a llevar a cabo la construcción. ¡Bienvenido al Club Jajá!



Completa todas las emotiguasas y el Dr. Sito te dará una chaqueta como la suya. Así verán que eres un tío divertido.





El Dr. Sito te enseña una emotiguasa al día a cambio de una fruta... y de que aguantes sus chistes malos.



Hay un total de 40 emotiguasas con caretos tan divertidos como ves en esta pantalla.



La pista se llena de luces, humo y música disco. Es el momento de echarse unos cuantos bailes con la mejor música del mejor DJ.

gigante y hasta humo... ¡Será un gran lugar para pasar el rato con tus amigos conversando o marcandoos unos cuantos bailes!

Los sábados serán un poco más intimistas. **Totakeke se sentará en una silla** y cantará con su guitarra temas que pondrán los pelos de punta. Podemos pedirle tantas canciones como queramos, e incluso elegirlas según nuestro estado de ánimo, pero solo nos dará el CD de la primera canción que nos interprete.



DJ KK tomará la disco de domingo a viernes. Hará remixes de los temas de Totakeke. Menudo subidón.

TRUCO DEL MES

La misteriosa colección desorden



En Animal Crossing: New Leaf hay una colección un tanto extraña que no aparece en tiendas ni se puede conseguir en eventos. Y no, no estamos hablando de los muebles de oro... Hablamos de la colección desorden.

Sabrás reconocerla enseguida, ya que sus muebles muestran rasguños, ropa por encima... Vaya, que son un completo desorden.

Estos muebles aparecen en las casas de algunos vecinos (aleatoriamente) y si se muda alguno nuevo, puedes tener la suerte de que venga con algún mueble de a colección. En ese caso, dirígete a Reciclaje Bártulos y deja espacios libres comprando los artículos que expongan los demás personajes. De esta forma, el vecino podrá poner a la venta sus muebles especiales.

Anguila jardinera	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas (en la Isla tropical)	600 bayas
Nautilo	Sombra mediana	Todo el año	24 horas (en la Isla tropical)	900 bayas
Isópodo gigante	Sombra mediana	Todo el año	24 horas (en la Isla tropical)	9.000 bayas

Insectos

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Cuándo	Horario	Valor
Mariposa común	Todas las flores	Marzo a junio	4:00 a 19:00	90 bayas
Mariposa colias	Todas las flores	Marzo a junio	4:00 a 19:00	90 bayas
Mariposa tigre	Flores rojas y rosas	Marzo a junio	4:00 a 19:00	160 bayas
Mariposa bianor	Flores azules, violetas y negras	Marzo a junio	4:00 a 19:00	220 bayas
Polilla	Luces	Mayo a septiembre	19:00 a 4:00	60 bayas
Abeja melífera	Todas las flores	Marzo a junio	8:00 a 17:00	100 bayas
Abeja	Sacudiendo árboles	Todo el año	24 horas	2.500 bayas
Langosta alargada	Suelo	Mayo a noviembre	8:00 a 19:00	200 bayas
Mantis religiosa	Flores	Abril a noviembre	8:00 a 16:00	430 bayas
Mantis orquídea	Flores blancas	Abril a noviembre	8:00 a 17:00	2.400 bayas
Hormiga	Fruta, chuches y nabos podridos	Todo el año	24 horas	80 bayas
Zapatero	Ríos y estanques	Mayo	8:00 a 17:00	130 bayas
Escarabajo nadador	Ríos	Mayo a septiembre	8:00 a 17:00	800 bayas
Chinche	Troncos de árboles	Abril a octubre	24 horas	120 bayas
Caracol	Arbustos	Abril a septiembre	24 horas (días lluviosos)	250 bayas
Grillo cebollero	Bajo tierra	Noviembre a mayo	24 horas	280 bayas
Mariquita	Todas las flores	Marzo a junio	8:00 a 16:00	200 bayas
Escarabajo tigre	Suelo	Marzo a septiembre	8:00 a 19:00	1.500 bayas
Cochinilla de arena	Orilla del mar	Todo el año	24 horas	200 bayas
Cangrejo ermitaño	Isla tropical	Todo el año	24 horas	1.000 bayas
Pulga	En los vecinos	Todo el año	24 horas	70 bayas
Cochinilla	Golpeando rocas	Septiembre a junio	24 horas	250 bayas
Mosca	Sobre basura o nabos podridos	Todo el año	24 horas	60 bayas
Araña	Sacudiendo árboles	Marzo a junio	24 horas	300 bayas

Comunidad Inazuma Eleven™

Recopilamos las mejores técnicas de bloqueo, y seguimos con la minisección en la que cada mes habrá un emblemático jugador.

Participa en **revistaoficialnintendo@axelspringer.es**

Los mejores Bloqueos

Os hablamos de las 16 técnicas de Bloqueo más recomendables para usar en Inazuma Eleven 3: cuatro técnicas de cada afinidad. Podéis conseguir los cuadernos de algunas de ellas y enseñárselas a cualquier jugador, mientras que otras son exclusivas de ciertos personajes.

Trama

Afinidad: **Montaña.** PT: **57.** Potencia: **94.** Probabilidad de falta: **10.** Característica especial: **3J.** Lo aprenden: **Timmy (E. Oscuros), Steve, Mayfield, Dauger, Watari**
Originalmente la utilizaba el instituto Farm. Podéis comprar el cuaderno por 10.000 puntos de pasión en la Supertienda del edificio principal del Raimon.



Escudo corporal

Afinidad: **Montaña.** PT: **57.** Potencia: **94.** Probabilidad de falta: **10.** Característica especial: **3J.**
Lo aprenden: **Ekadel, Aiel, Lephiel, Nenel**
Podéis comprar el cuaderno por 10.000 puntos de pasión en el Todotécnicas del área de Costail.





Golpe de vacío

Afinidad: **Aire.** PT: **44.** Potencia: **61.** Probabilidad de falta: **1.** Característica especial: **Bloquea tiros.**
Lo aprenden: **Archer Hawkins, Cancer, Edge Ripper**
Técnica de Archer capaz de bloquear tiros. Otro jugador del Inazuma Japón, Scotty, tiene el Campo Torbellino, una técnica con parámetros y características idénticos.

Subida de los cielos

Afinidad: **Aire.** PT: **56.** Potencia: **86.** Probabilidad de falta: **1.**
Lo aprenden: **Ekadel, Aiel, Lephiel, Nenel**
Una poderosa técnica que utilizan varios de los jugadores del Sky Team. Equivalente en todo (excepto afinidad) a la Caída a los infiernos del Dark Team.





Flecha Huracán

Afinidad: **Aire.** PT: **57.** Potencia: **94.** Probabilidad de falta: **10.** Característica especial: **3J.**
Lo aprenden: **Fedora, Ricky Clover, Grave, Wingate, Alfred Meenan, Victor Talis**
Original del Kirkwood. Podéis comprar el cuaderno por 10.000 puntos de pasión en el Todotécnicas del área de Costail.



Torre perfecta

Afinidad: **Aire.** PT: **57.** Potencia: **94.** Probabilidad de falta: **10.** Característica especial: **3J.**
Lo aprenden: **Tori, Mai Mai**
Una conocida técnica de Tori. Podéis comprar el cuaderno por 10.000 puntos de pasión en el edificio principal del Instituto Raimon.

Corte Diabólico

Afinidad: **Bosque.** PT: **53.** Potencia: **80.** Probabilidad de falta: **1.** Característica especial: **Bloquea tiros.**
Lo aprenden: **Shadow, Minion, Crow, Arachnes, Lump Trungus, Allemand, Malphas, Nyaa, Horsman, Ellis, Gutain, Medusa**
El Zoolan Team hizo debutar esta técnica, aunque muchos otros jugadores de Inazuma Eleven 3 también la tienen.





Presa

Afinidad: **Bosque.** PT: **53.** Potencia: **80.** Probabilidad de falta: **1.** Características especiales: **Bloquea tiros, 2J.**
Lo aprenden: **Jack Wallside, Thor Stoutberg**
En palabras de Mark Evans, esta técnica combina El Muro y la Mano Celestial en una sola técnica.



Caída a los infiernos

Afinidad: **Bosque.** PT: **56.** Potencia: **86.** Probabilidad de falta: **1.** Lo aprenden: **Thanatos, Bael, Abigol, Behemoth, Belal, Barbatos**

Una poderosa técnica que utilizan varios jugadores del Dark Team. Equivalente en todo (excepto afinidad) a la Subida a los cielos del Sky Team.





Zona Sigma

Afinidad: **Bosque.** PT: **57.** Potencia: **94.** Probabilidad de falta: **10.** Característica especial: **3J.**

Lo aprenden: **Isaac Glass, Pants, Athena, Bump Trungus, Gunther, Gus Martin, Kiwill, Gele**

Ya aparecía en Inazuma Eleven 2, donde la tenían un par de jugadores del Génesis. Ahora la tienen más personajes.

Estrella Fugaz

Afinidad: **Fuego.** PT: **47.** Potencia: **67.** Probabilidad de falta: **1.** Características especiales: **Bloquea tiros, 2J.**

Lo aprenden: **Timmy (E. Oscuros), Steve, Mayfield, Dauger, Watari**

Esta potente técnica la usaron en su día algunos de los Emperadores Oscuros, aunque hay otros jugadores en el juego que también son capaces de ejecutarla.





Robo Planeta

Afinidad: **Fuego.** PT: **50.** Potencia: **73.** Probabilidad de falta: **1.** Lo aprenden: **Hauser, Zohan, Goliath, Hera**

Una de esas técnicas que nunca han aparecido en la serie y son exclusivas de los juegos. Podéis comprar el cuaderno por 3.600 puntos de pasión en el Todotécnicas del área de Brasil.

Cortafuegos

Afinidad: **Fuego.** PT: **53.** Potencia: **80.** Probabilidad de falta: **1.**

Lo aprenden: **Thiago Torres, Bomber, Seats, Baller, Bountine, Taisei, Grent, Karyuu**

La vimos por primera vez cuando la usó Bomber, jugador del Prominence y del Caos. Hay varios jugadores que aprenden esta técnica en Inazuma Eleven 3, entre ellos uno de nuestros defensas favoritos: Thiago Torres, del equipo argentino.





Tren Loco

Afinidad: **Fuego.** PT: **57.** Potencia: **94.** Probabilidad de falta: **10.** Característica especial: **3J.**

Lo aprenden: **Lump Trungus, Tauro, Marvel, Nortje, Leave, Barracuda, Bargie, Train, Titan**

Una curiosa y poderosa técnica que nunca apareció en la serie de televisión, pero que es una de las más potentes en el juego.

Gran Seísmo

Afinidad: **Montaña.** PT: **56.** Potencia: **86.** Probabilidad de falta: **1.**

Característica especial: **Bloquea tiros.**

Lo aprenden: **Walter Mountain, Bump Trungus, Gocker, Drent**

Una de las técnicas estrella de Mountain, entre otros jugadores. Es idéntica en parámetros y características a La Montaña, con la única diferencia de que no requiere un jugador grande.





La Montaña

Afinidad: **Montaña.** PT: **56.** Potencia: **86.** Probabilidad de falta: **1.** Característica especial: **Bloquea tiros.**

Lo aprenden: **Jack Wallside, Walter Mountain, Zawel**

Hay un 15% de posibilidades de obtener el cuaderno como recompensa al ganar a los Montañeros en la fila inferior de la cadena del entrenador de Costail.

¿Qué **técnica de bloqueo** escoger?



Una vez más, os recordamos que las técnicas son más poderosas cuando son de la misma afinidad que el jugador, así que utilizad estos bloqueos con jugadores de la misma afinidad que las técnicas.

No hay técnicas de bloqueo de Grado: todas las que veis aquí tienen una evolución de tipo N o tipo +, que funcionan de la misma manera.

Que no te piten falta

Es importante que os fijéis en la "probabilidad de falta" de las técnicas, ya que si conseguís ejecutar bien la técnica pero luego el árbitro os pita falta, saldréis bastante perjudicados: no sólo os quedaréis sin balón, sino que habréis usado PT para nada. Cuanto menor sea la probabilidad de falta de la técnica, menos veces os la pitarán al usarla. Os recomendamos que uséis técnicas con probabilidad de falta 1.

Otro factor a tener en cuenta es la posibilidad de bloquear tiros. Fijaos en las técnicas en las que ponemos "Característica especial: Bloquea tiros". Esto significa que si un jugador lanza a puerta y vuestro defensa está en medio, puede usar esa técnica para bloquear el tiro o al menos reducir su potencia, lo cual es muy útil. Si podéis, aseguraos de que todos los defensas de vuestro equipo principal tengan alguna técnica capaz de bloquear tiros.

Por otra parte, no hace falta que enseñéis a vuestros jugadores siempre los bloqueos más poderosos. A veces os convendrá más enseñarles técnicas que no gasten tantos PT, sobre todo a los centrocampistas.

Vuestros defensas, eso sí, deberían tener algunas de las técnicas que mencionamos en estas páginas, combinadas con otras que cuesten menos PT.

El jugador top

Axel Blaze

Delantero

Delantero estrella del Raimon y del Inazuma Japón.

Es uno de los personajes principales y más reconocibles de Inazuma Eleven. Originalmente jugaba para el instituto Kirkwood, pero dejó de jugar al fútbol tras el accidente que sufrió su hermana pequeña. Su idea era abandonar para siempre este deporte, pero al entrar al instituto Raimon conoció a un entusiasta compañero llamado Mark Evans, que le hizo darse cuenta de que no debía renunciar a lo que más le gustaba. En el Raimon se convirtió en un jugador clave y en su delantero estrella, y fue uno de los principales responsables de que el equipo alcanzase la victoria en el Fútbol Frontier. Posteriormente se vio forzado a alejarse del Raimon debido a las amenazas de la Academia Alius contra su hermana, pero más tarde volvió al equipo y contribuyó a salvar al país de la Alius. Y cuando llegó el momento de seleccionar a los jugadores que formarían parte del Inazuma Japón, Axel no podía faltar. Este personaje también aparecerá en Inazuma Eleven Go.

Puntos fuertes. Todas sus supertécnicas son de su misma afinidad (Fuego) y además cuenta con el Fuego total, uno de los tiros lejanos más potentes del juego y que muy pocos jugadores tienen. Por otra parte, destaca bastante en el parámetro Tiro y está equilibrado en los demás.

Puntos débiles. Su principal problema es que todas sus técnicas son de Tiro, lo cual le limita bastante. Si vais a utilizarlo, es imprescindible enseñarle algún regate de Fuego (por ejemplo Lluvia meteoros), y también podéis ponerle algún talento como Tiro+, pero esto último es mejor reservarlo para jugadores más valiosos. Lo cierto es que hay delanteros de Fuego mucho más recomendables que Axel en Inazuma Eleven 3.

Supertécnicas

- **Tornado de fuego** - Tiro
- **Tormenta de fuego** - Tiro
- **Torbellino de fuego** -Tiro
- **Fuego total** - Tiro

Alternativas

Discard
Delantero

Supertécnicas

- **Ultratécnica** - Talento
- **Full goleador** - Tiro
- **Avance flamígero** - Regate
- **Cañón X** - Tiro

Chucky Cardaway
Discard
PE 113 / 113
Tiro 74
Físico 51
Control 62
Defensa 45
EXP.
Al parecer, este temible jugador
gemelo, del que se separó hace

¿Por qué es una gran alternativa?

Es uno de los mejores delanteros del juego, y probablemente el mejor delantero de Fuego. Titular indiscutible en nuestro equipo. Tiene un talento excelente y técnicas estupendas de Tiro y Regate de su misma afinidad. Podéis conseguirlo con fichas azules en el área de Japón en Liocott tras haberle dicho la contraseña granbaraja a Decker en el mismo sitio y haberle ganado la pachanga.

Supertécnicas recomendadas: Enseñadle los talentos Ahorro y Tiro+ y será prácticamente imparable. Vale la pena gastarlos en él.

Syon Blaze
Delantero



Supertécnicas

- **Corte flamígero** - Regate
- **Trampolín relámpago** - Tiro
- **Avance flamígero** - Regate
- **Fuego total** - Tiro

¿Por qué es una gran alternativa?

Tiene un par de regates más que su primo Axel, lo cual lo hace más polivalente, y al igual que él también dispone del valioso Fuego total. Sus números en el parámetro Tiro, sin embargo, no alcanzan los de Axel, pero en general es bastante bueno y una opción a tener en cuenta. Podéis conseguirlo con fichas rojas en el área de Argentina tras haberos pasado la aventura principal del juego.

Supertécnicas recomendadas: Es buena idea enseñarle Big Bang, el mejor Tiro de Fuego, además de algún talento si decidís incluirlo en el equipo.

Consultorio de Hillman

Enviadnos vuestras dudas relacionadas con la saga al correo electrónico de la revista. ¡Vamos, no seáis tan tímidos!



El Cometa Legendario

JUAN FRANCISCO FRAILE

Hola, soy Juan Francisco y tengo el Inazuma Eleven 3: La amenaza del Ogro. ¿Existe alguna forma de conseguir el Cometa Legendario (técnica de la película realizada por Jude y Axel)?

Se dice que este Tiro, exclusivo de la edición La amenaza del Ogro, puede conseguirse como recompensa en los torneos especiales del Estadio Monumental de la ciudad de Liocott, aunque hay muy pocas probabilidades de obtenerlo así. De todos modos, se espera que aparezca próximamente a través de las descargas Wi-Fi, ¡así que estate atento para ver qué sale nuevo cada viernes!



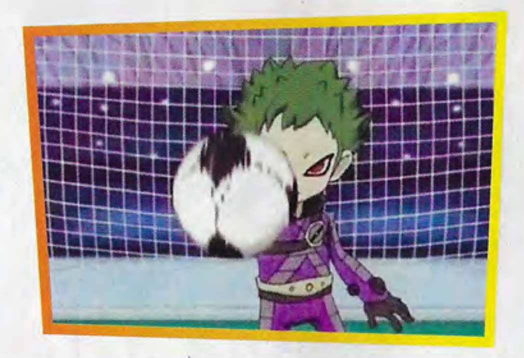
Te adelantamos sus características: es un Tiro de Aire que gasta 61 PT y tiene una potencia base de 106. Compáralo con los tiros de los que hablamos hace dos números: hay tiros de Aire un poco más potentes, pero el Cometa Legendario tiene la ventaja de ser una técnica apta para tiros en cadena.

Defensas y porteros

UNAI URIARTE

¿Cuál me recomendaríais a cambio de Archer Hawkins?

Ya hemos mencionado varias veces a nuestros defensas



favoritos: Torres, Melocotón, Trébol y Sumner. Si lo que buscas es un defensa de Aire como Archer, hay uno bastante bueno llamado Cáncer y disponible en el mapa de contactos.

¿Cómo se consigue a Nero, el portero de Génesis?

Puedes hacerte con él mediante fichas azules en el área de Brasil. Es un portero bastante decente y con paradas de su afinidad.

Aparte de Capi, ¿qué portero puedo utilizar en Rayo Celeste? He pensado en Anorel (también conocido como Gabriel, portero del Sky Team) pero no sé si será el más recomendable...

Anorel tiene dos de las mejores paradas del juego: Zona Sagrada y Parada Celestial. Sin embargo, ninguna de ellas es de su afinidad, lo cual es un inconveniente. Feldt (versión Emperadores Oscuros) es el que recomendamos siempre. Si lo que buscas es un segundo portero, hay muchas opciones. Es importante que sea de una afinidad distinta a la del primer portero, para así tener alternativas diferentes contra los rivales más duros. Nosotros tenemos a Capi porque es una chica con Femme fatale, lo cual es una ayuda contra los delanteros masculinos (que son mayoría en el juego). Pullens (mapa de contactos) también te puede servir para ese propósito. Otros que nos gustan son: Piscis, Escorpio, Autumn y Corazón. Fíjate sobre todo en los que tengan buenas técnicas de su tipo y algún talento como Portero+, Femme fatale, Ultratécnica o Mejor garantía.



Completando a Luceafãr

MARIO PACHECO BARAJAS

Hola, tengo de portero a Lars Luceafãr y le he enseñado Mano Omega, ¿qué otra supertécnica o talento me recomiendas poner en el espacio restante?

Con Mano Omega ya tiene la mejor parada de su afinidad, así que si vas a utilizarlo permanentemente en tu equipo lo mejor que puedes hacer es enseñarle un talento. La opción más lógica sería Portero+, que siempre viene bien para mejorar la capacidad de parada del portero. Si no tienes esa técnica, Mejor garantía también puede ser una buena opción, ya que los porteros no suelen perder muchos PE. Y si te decantas por Carga elemental, tu Mano Omega será prácticamente infranqueable por los jugadores de Fuego rivales.

Go, a la vuelta de la esquina

MARCOS ARONES

Hola, me llamo Marcos y mi pregunta es: ¿cuándo saldrá Inazuma Eleven Go en España? Sé que será en 2014, pero ¿se sabe fecha? Muchas gracias.

Es posible que ya lo hayas visto, pues lo comentamos en las primeras páginas de la revista: Inazuma Eleven Go llegará a las tiendas españolas el próximo 13 de junio. ¡Queda muy poco! ¿A que no lo esperabas tan pronto? ¡Pues nosotros tampoco, pero celebramos que así sea! Lo confirmó Nintendo Ibérica hace unas semanas y durante los próximos números os hablaremos mucho más a fondo sobre este próximo lanzamiento que promete un verano muy futbolero.



Próximo número

Sale el **20** de junio

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3™

LUCES, CÁMARA, ACCIÓN

LA HORA DE NINTENDO

Entre el 10 y el 12 de junio, en Los Angeles, Nintendo tiene una cita con el futuro. Y vosotros, a partir del día 20, con un super reportaje en el que contaremos con todo detalle a qué jugaréis los próximos meses.

Y ADEMÁS TODO ESTO...



Inazuma Eleven Go
El fútbol del futuro, al asalto definitivo de nuestras 3DS



Tomodachi Life
La vida secreta de tus Mii (los observamos y te soplamos lo que hacen)

One Piece Unlimited World Red
El análisis más esperado

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director
Juan Carlos García Díaz

Director de Arte
Abel Vaquero

Subirector de Arte
Augusto Varela de la Fuente

Maquetación
Sara Fargas

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Han colaborado en este número
Roberto J.R. Anderson, Jorge Puyol, Samuel González, Nacho Bartolomé, Laura Gómez, Borja Abadie, Emilio García, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Luis Galán, Jesús Casado

C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Zdenka Prieto, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Estel Peris

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones
Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 806 61 51. Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.





NO TE PIERDAS LA AVENTURA DE FÚTBOL Y ACCIÓN MÁS ESPECTACULAR

INAZUMA ELEVEN® GO



A LA VENTA 13 JUNIO





NUEVA SERIE



YA PUEDES RESERVARLO

Y llevarte este bidón aluminio LUZ o SOMBRA



DISPONIBLE EN:
BLADE CENTER • CANAL OCIO • EL CORTE INGLES • FNAC
GAMESHOP • GAMESTOP • MEDIAMARKT • TOYS ´R´ US
TUTIENDADEVIDEOJUEGOS.COM • XTRALIFE

Unidades totales disponibles de Bidón Luz: 980
Unidades totales disponibles de Bidón Sombra: 970
Consulta previamente disponibilidad en tu establecimiento habitual.

ESTRENO EN ABIERTO DE LA SERIE

EL 26 DE MAYO EN

